

「射撃」をクリエイトするシューティングゲーム専門誌

シューティングゲームサイド



SHOOTING

GAMESIDE

VECTROS 特別寄稿

小倉久佳音画制作所

VOL.07



ギャラクシアン

©NBGI

話題作特集

カラドリウス
VRITRA

ヴォルガード、頭脳戦艦ガル、
ライザンバー作曲

斉藤康仁インタビュー

ガンフロンティア
メタルブラック
ダイノレックス

CD発売記念
トークショーレポート

日本のゲームを変えた
70～80年代のナムコの技術【前編】

ギャラクシアン を作った男たち

ナムコ・
シューティング
特集Ⅲ

マイクロマガジン社公式通販サイト

MICRO MAGAZINE オンラインストア

<http://micromagazine.net/shop/>

「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」「アドベンチャーゲームサイド」など、マイクロマガジン社の電子書籍(PDF)を販売中! マイクロマガジンコミックスのキャラクターグッズも販売中!

MICROMAGAZINE オンラインストア

ホーム 電子ブック キャラグッズ ボードゲーム オーディオブック 組み立てキット 限定商品 ジャンル・著者

注目のキーワード: クリムゾン 限定商品 ストラップ 奇異志 地域批評 PSオリーさん 蒼い世界 東京都 看護返済日記 日本の特別地域

検索

全てのカテゴリー

MICROMAGAZINE オンラインストア

マイクロマガジン社 公式通販サイト リニューアルオープン!!

電子ブック キャラグッズ ボードゲーム オーディオブック 組み立てキット 限定アイテム

サイトリニューアルキャンペーン 最大10%ポイント還元実施中!!

詳しくはコチラ

最大10%ポイント還元

これでいいの! 日本の特別地域

3x8ブライウッドの魔術学 BIN

妖怪絵日記

待望の mp3 オーディオドラマ配信開始!!

蒼い世界の中心で

妖怪絵日記が電子コミックで読める! オリジナルストラップも販売中!!

売億返済日記

オリジナルストラップ販売中!!

おすすめの電子書籍(PDF)

日本の特別地域 これでもいいのか東京都 足立区2 (地域批評 シリーズ) (電子版)

作者・編者/星間たかし/伊藤圭介

区民の新しい足「日暮里・舎人ライナー」の現状から、荒安パトルの実情、変わりゆく北千住エリア再開発、足立区の原点、ヤンキー伝説について、新足立区民の正体、足立区vs... 新旧区民の相違点

詳細ページへ

ジャンルから探す

特集

電子ブック

地域批評

ゲームサイド

コミックス

キャラクターグッズ

オーディオドラマ

ボードゲーム

オーディオブック

地域本シリーズ

ゲームサイド

コミックス

SHOOTING GAMESIDE

PSオリーさん

人気ランキング

運営:(株)マイクロマガジン社

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
[販売] TEL:03-3206-1641 FAX:03-3551-1208
<http://micromagazine.net/>

SPECIAL ISSUE
巻頭特集2 ナムコ・シューティング特集Ⅲ
日本のゲームを変えた
70～80年代のナムコの技術
【前編】『ギャラクシアン』を作った男たちTOPICS
話題作

- | | |
|--------------------------------------|---|
| 17 ナノアサルト ネオ | 60 シューティングラブ。10周年 |
| 18 VECTROS | 62 解放少女 |
| 24 VRITRA | 64 カプコンアーケードキャビネット |
| 30 ケツイ ～絆地獄たち～ EXTRA | 68 ギンガフォース |
| 32 Crimson Clover for NESiCAXLive | 70 [レポート][GUN FRONTIER/
METAL BLACK/DINO REX]
Sound Tracks for Digital
Generation発売記念サイン会
&トークショー |
| 33 斑鳩 for NESiCAXLive | |
| 34 赤い刀 真 for NESiCAXLive | |
| 35 [音楽CD] 首領蜂／怒首領蜂／
怒首領蜂Ⅱサウンドトラック | 73 [ホビー]シューティングゲームヒストリカ
REBOOT 2013 TAITO SP |
| 36 DODONPACHI MAXIMUM | 74 阿・弥・陀 |
| 40 カラドリウス | |
| 54 パチバラ3D デラックス海物語 | |
| 57 3D スペースハリアー | |

ART
鑑賞

- 76 シューティングゲーム美術館 特別編
84 ゲームミュージックトリビュートライブ

CRITIQUE
評論

- 85 INTERMISSION
86 シューティングゲーム名作選 特別編
88 パイロット名鑑
90 ミニシューティング発掘展
92 ガンシューティングレンジ
94 シューティング・トーキング
96 素晴らしきシューティングの世界観。
97 本誌記者が語る 2012年の個人的名作シューティング
102 上村建也の「好きにせんかい」

※「シューティング考現学」は今号は休載致します。

SOUND
音楽

- 104 撃音!
106 EGG MUSIC Presents ゲーム音楽家インタビュー 斉藤康仁
113 プロジェクトEGG / EGG MUSIC

INDIES
同人

- 114 BLACK ART
118 PLAYISMで国内同人ゲームを遊べ!

COMMUNICATION
コミュニ
ケーション

- 120 読者コーナー シュートピア
124 スーパーチェインクラッシャーホライズン ハイスコアコンペティション
125 ゲームサイド横丁
表3 読者プレゼント

日本のゲームを変えた 70～80年代の ナムコの技術

【前編】『ギャラクシアン』を作った男たち

※文中記載されている「ナムコ」とは、
現在の「バンダイナムコゲームス」のことです。

Interview=hally (VORC)

企画・取材協力：慶野由利子

カメラマン：永福尚史

©NBGI



ギャラクシアン

AC

■アーケード
■バンダイナムコゲームス
■1979年10月

本誌はこれまで、元ナムコのサウンドクリエイターである慶野由利子氏に幾度か焦点を当ててきた。昨今、歴史の語り部としても精力的に活躍しておられる氏の情熱と絆から、黄金時代に数々のイノベーションを創出した石村繁一氏と田城幸一氏へのインタビューが実現した。ナムコ黎明期の技術がいかにして誕生したのかを、ダイレクトに検証していこう。

しかも、それは伝説の始まりに過ぎなかった。以降何年にもわたって、ナムコは世界的にもトップクラスの発想力と技術力を誇示し続ける。「パックマン」「ギャラガ」「ディグダグ」「ゼビウス」「ボールポジション」……。日本のビデオゲーム技術の原点は、この「ナムコ黄金時代」に集約されていると言っても過言ではない。彼らの技術は同業他社にも絶大な影響を与え、日本がアメリカを超えるビデオゲーム産業の一大拠点となる礎を築いた。やがて時代を席巻するファミコンも、ルーツをたどればナムコの培ってきた高いソフト/ハード技術が、下支えのようにしてあったとさえいえるのである。

『スペースインベーダー』の喧騒が終わりつつあった1979年9月。まだビデオゲームの世界では無名に等しかったナムコ（現・バンダイナムコゲームス）が満を持して発表した『ギャラクシアン』は、巷間に衝撃をもって迎えられた。映像、音、動き、戦略性——どこをとっても『スペースインベーダー』とは全く別次元のものだったからだ。

【『ギャラクシアン』移植・復刻情報】

●Wiiバーチャルコンソールアーケード『ギャラクシアン』配信中・800Wiiポイント ●Xbox 360『ナムコミュージアム バーチャルアーケード』収録・4179円（税込）
●Wii『みんなで遊ぼう！ナムコカーニバル』収録・5040円（税込） ●PSP『ナムコミュージアム PSP@ the Best』収録、配信中・2500円（税込）／UMD版2800円（税込）



石村 繁一 Shigeichi Ishimura

バンダイナムコゲームス
執行役員
研究開発センター長



田城 幸一 Koichi Tashiro

バンダイナムコゲームス
研究開発センター
センター長付
マイスター

※所属は2013年3月時点の
ものです。

【取材協力】

バンダイナムコゲームス
AMサービス部

小川 徹

バンダイナムコゲームス
社長室 経営企画部 広報課

1978年 ビデオゲーム開発に至るまで

——石村さんは76年のご入社です。この頃まだナムコはビデオゲームを開発していませんでした。

石村 その2年くらい前、中村製作所（ナムコの当時の社名）がアタリの日本子会社を買収したんです。で、その資産として「ポン」をはじめとする当時のビデオゲーム基板がたくさんあったのですが、実は大半が不良品だったんですよ。僕先輩方がそれを何とか動くように修理して、それを遠藤勝利さん（※1）があちこちに持っていったって営業して、喫茶店に入れてもらったりとかして、とにかく設置場所を増やしていったんですけど、そうすると壊れて戻ってくるものが出るわけですね。その修理が、入社後すぐにやっていた仕事です。

私と同期の三人と、直属の上司だった堀実さん（石村氏の4年先輩で、石村氏入社時の職場リーダー）の指導のもとで、まず新入社員研修みたいな形で、オリジナルの基板図面を清書し直したりしていました。コピーを繰り返して、読みにくくなっていったんですね。それを見ながら、デジタル回路というのはこう動いているんだということ、オシロスコープなどで確認して、壊れたものが入ってきたら、どこがどうおかしいのか見当をつけて修理する。そういう仕事の数カ月間続きました。最初のうちは訳がわからなかったし、未修理品がどさっと山のようにあったので、明けても暮れてもそればかりでしたけど、夏頃からは普

通に製品開発の仕事にも入りました。修理は研修後も続いて、最終的に解放されたのは、サービスセンターという形でメンテナンスが完全に独立してからだから……1年半〜2年くらいやっていたのかな。

——修理をやっていくうちに、ビデオゲームの仕事が、自然に飲み込めてきた。

石村 ただ当時はマイクログロッセッサ、いわゆるCPUを使ったものではなかった。ビデオゲームというよりはジェネレーターゲームなんですね。ゲームが始まってから終わるまでのプロセスを全部、論理回路（ロジックIC）で組み立てていたんです。その流れをCPUのプログラムに置き換えれば、たとえば企画のほうから「3回の処理を5回にしてほしい」とか「もうちょっと早くしてほしい」とか仕様変更が来た場合、そのたびに半田付けをするのではなく、プログラムですぐ変えられるので、便利だし合理的なんじゃないですかと提案したんですよ。

——早くも入社3カ月目に、そのご提案をしておられたということですが、CPUは当時まだ、アタリでさえやっと採用し始めたばかりの最新技術でした。その有用性は入社前からもうご存知だった？

石村 卒論の指導役の院生が、研究室で○○○（※2）の自作コンピュータを使用していたんです。だから入社時点でその構造とか、何がわかるかはわかっていました。ただ、まだ割り込み（※3）という概念は知らなかったですけどね。

——大学は電子工学科とのことで、先見の明に納

※1 通藤勝利 現・株式会社イグリアントマト代表取締役会長。同社は1987年～2005年にかけて、ナムコの子会社だった。

※2 8080 インテルが1974年に発表した8ビットCPU。ビデオゲームの世界で用いられた初のCPUで、ミッドウェイ社『ガンファイト』（1975年）を嚆矢に、幾多のゲームで用いられた。『スペースインベーダー』もこのチップで動作している。

※3 割り込み たとえばCPUが敵キャラクターの移動を処理しているときに、プレイヤーがボタンやジョイスティックを操作すると、そちらの処理が優先され、敵キャラクターの処理は後回しにされる（ただし一瞬のことなので、人間の目には同時に処理されているように見える）。科学計算プログラムなどでは、こうした割り込みをそれほど気にする必要がないのだが、ビデオゲームの場合、ほかにもキャラクターの衝突判定、1/60秒ごとのテレビ画面描画、サウンドのテンポ維持など、割り込みに同期するべき事象が無数に発生するため、これをスマートに処理できるようプログラムを書かなければならない。

※4 8502 モステクノロジーの代表的な8ビットCPU。1976年発表。6800開発チームがスピンアウトして設計したので、仕様が酷似しているが、そちらより低価格だったこともありApple IIをはじめとするホビー用途で重宝された。アタリ初期～中期のゲームは大半がこれを採用し、日本ではファミコンのCPU（のベース）として有名になった。

※5 8800 モトローラが1975年に発表した、同社初のCPU。当初は8080と並ぶ人気製品だった。アタリは1976年の『タンク8』『スプリント8』など、ごく初期の製品のみでこれを採用している。

※6 CLASSIC VIDEOGAME STATION: ODYSSEY「家庭用テレビゲーム機研究極年表」より。

<http://www.ne.jp/asahi/cvs/odyssey/dataroom/gamelist.html>

※7『集まれ前科者。』 1978年～1982年にかけて、ナムコは極めてユニークな採用広告を出していた。現・株式会社バンダイナムコホールディングス代表取締役社長の石川祝男氏や、現・株式会社ナムコ代表取締役社長の橋正裕氏も、このキャッチフレーズに引かれて入社した世代。詳細はバンダイナムコゲームスLAB『アナタとワタシのナムコ伝』を参照。

<http://www.bandainamcogames.co.jp/gallery/namcoden/pdf/omake01.pdf>



得です。アタリのゲームは8080よりも、6502（※4）や6800（※5）が多かったですが、参考になりましたか？

石村 ええ。6502は資料の入手が難しかった記憶がありますけどね。日本ではNECなどが8080の互換品を作っていたため、そちらが主流になった気がします。

——ひとつ不思議なお話として、ご入社前の75年頃に、ナムコで「アタッシュケース型ビデオゲーム」なるものが開発されていたという情報があります（※6）。

石村 ああ、それはアタリの「ポン」基板を靴の中に入れただけのものですね。それで持ち運べるようにして、テレビがあればどこでもすぐつないでという、要は今家庭用ゲーム機みたいなイメージでできるようなにしたものです。実際に発売されたかどうかはわかりませんが、思いつきでちょっとやってみただけの話だと思います（笑）。

田城 堀実さんとかがやってたやつですよ。歩行者天国でデモンストレーションしたとか聞いたことがあります。

——田城さんのご入社は、石村さんの2年後ですね。

田城 大学でCPUを扱っていたので、それを使って何かする会社がいいと思っていました。当時は就職難だったので、いろいろ受けていたんですが、その時「集まれ前科者。」（※7）っていう面白い会社案内が学校に来ていて、ナムコに興味を持ちました。どんな会社か全然知らなかったん

ですけどね。

——大学でのご専門はハードウェア／ソフトウェア、どちらでしょうか？

田城 どっちかということはないですね。その頃CPUをやっていたのは、両方の方がほとんどだったと思うんですよ。で、私も入社して、まず半月ぐらい研修でサービセンタールに行きました。不良品の基板がいっぱい出ていて、どんどん直しましたけど、やっぱり回路図が結構勉強になりましたね。私の頃は、もうCPUを使ってないゲームのほうが少ないんじゃないですかね。で、その研修後に開発の現場に入りました。「ジューシー」が立ち上がった頃ですかね。

石村 田城さんが入社する半年くらい前「CPUを買ってビデオゲームを開発したい」という許可が出て、まずそのための実験装置みたいなものを作ったんですよ。ラックがあって、そこに基板を何枚も入れて機能を拡張できるような。それをベースに画像表示のための回路をいくつか作って、



©NBGI

※8 DRAM 今日ではパソコンのメインメモリとして広く普及しているが、当時はまだ物珍しい存在だった。頻繁に信号を送ってやらないと内容を維持できない仕組みなので、当初は使いこなすのに相応のテクニックが要求された。

※9 『リブラブル』と『トイポップ』 『リブラブル』は1983年発売のアクションゲーム。画面の任意の箇所を塗りつぶすというアクションには、キャラクターグラフィックスよりもビットマップグラフィックスが向いている。企画・デザインは岩谷徹氏と佐藤誠氏。『トイポップ』は同じ基板を流用したシューティング・アクションで、1986年発売。

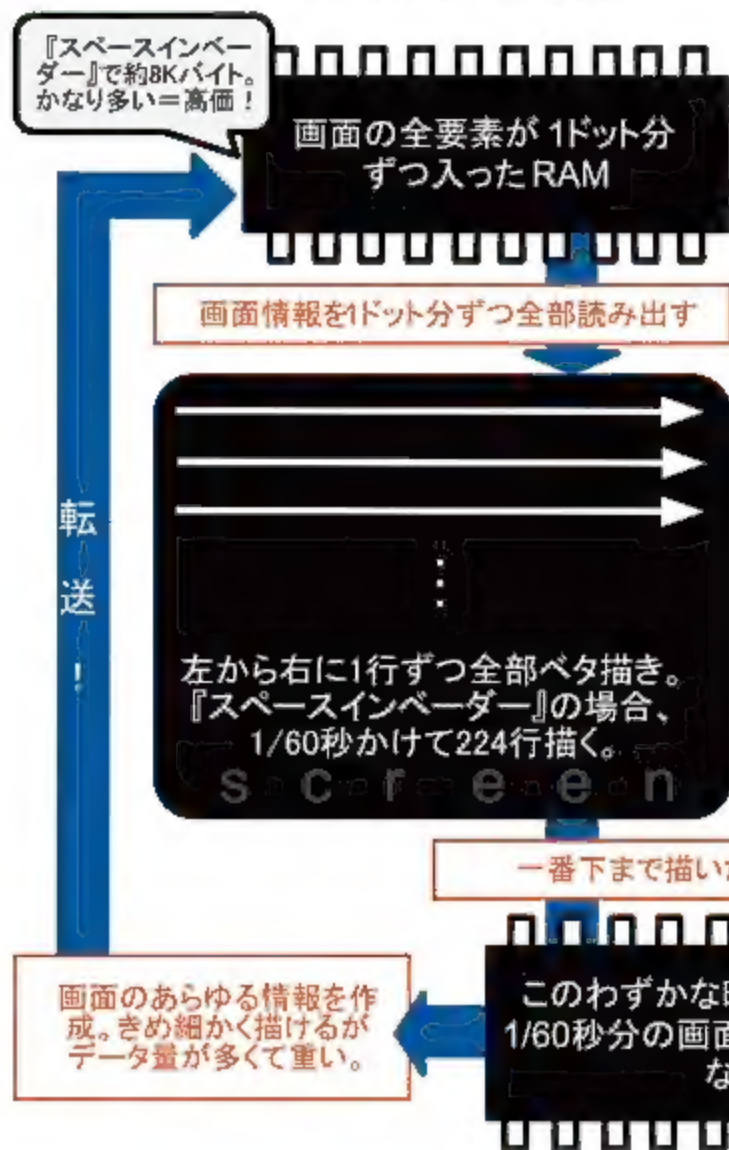
※10 『ミニゴルフ』 トップビューのシンプルなゴルフゲーム。アーケード版は断念されたが、MSX版が1985年に発売された。慶野氏は、当時自分を含めた開発スタッフが、持ち回りでこれ（と思われるゲーム）のデバッグをやっていたとインタビュー中に回想しておられた。

※11 68000 1980年に発表された、モトローラの16ビットCPU。6800との互換性はないが、扱いやすく人気があった。高価なためビデオゲームでの採用は当初少なかったが、80年代中盤以降はアーケード市場を担うCPUのひとつになる。メガドライブやX68000に搭載されたことでも知られる。

図①-1

1. ビットマップ・グラフィックス

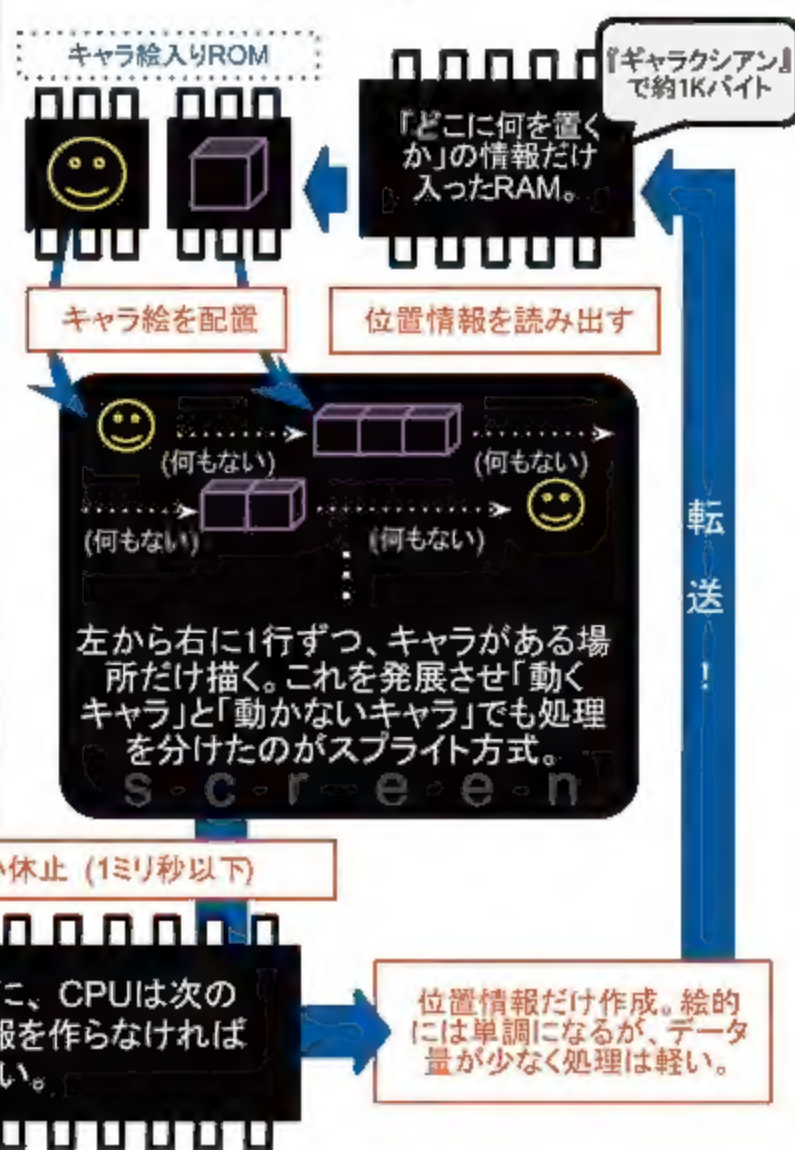
『スペースインベーダー』など



2. キャラクター・グラフィックス

アタリ/ナムコ方式

図①-2



いろいろな描画方式を試してはいたんですが、そのひとつとしてビットマップ表示（図①-1）のボードを、ちょうど入ってきた田城さんに作ってもらったんです。つまりナムコで初めてDRAM（※8）を使いこなしたのは田城さんですね。そのボードは、実際には使わず、「ジービー」はキャラクターディスプレイ方式（図①-2）になりました。ナムコでビットマップ表示を使ったゲームは、『リブラブル』と『トイポップ』（※9）くらいしかない。

次回カスタム音源チップの話でご登場いただく小川徹さんが、カスタムICを含めてハードを担当されていますね。

石村 小川さんはその前に、『ミニゴルフ』（※10）というゲームをやっていました。没になっちゃったんですが。

田城 あれがビットマップでした。CPUも68000（※11）で、『リブラブル』はそのハードの延長線上なんです。全くのゼロから作ったんじゃないって、ステップを踏んでいるんですよ、内部構造的には。

では田城さんは『ジービー』に直接はかわってはおられないんですね。

石村 岩谷徹さんが企画する人、私が作る人でハードとソフト両方の担当。二人で作りました。

『ジービー』など8080 CPU時代の開発は、NECのPDA-80でやっておられたそうですね。

石村 当時アメリカでは、CPUを使ったコンピュータが、いろいろと出てきていました。PDP-8などのミニコンピュータ（※12）のように、フロ

【『リブラブル』『トイポップ』移植・復刻情報】

- Wiiバーチャルコンソールアーケード『リブラブル』配信中・800Wiiポイント
- Wiiバーチャルコンソールアーケード『トイポップ』配信中・800Wiiポイント

※12 ミニコンピュータ パソコンが普及する以前に、オフィスや研究室で広く使われていた小型コンピュータの総称。小型と言っても、ものによっては冷蔵庫くらいのサイズがある。PDP-8はその代表格で、デジタルイクイップメント・コーポレーションが1965年に発売した。最初期のパソコンは、ミニコンにならった作りのものが多かった。

※13 『海底宝探し』 長野のユニバーサル特機にて、吉岡一栄氏がひとりで開発。赤木真澄「それは『ポン』から始まった」(アミューズメント通信社 2005、p.185)によると、ナムコが吉岡氏から製造許諾を受けるほど人気を集めたという。

※14 『SOS』 同じくユニバーサル特機にて、吉岡一栄氏が開発。

※15 深谷正一 ナムコ初期を代表する、「神」とあがめられた伝説的プログラマー。石村氏の1年後輩で、1985年に31歳の若さで天逝。当時『源平討魔伝』などいくつかのゲームに、追悼メッセージが記されたことは有名である。アーケードでは『ボムビー』『キューティーQ』ほか、数作のゲームを担当し、のちMSXやファミコンへの移植を担当した。

※16 『ナバロン』『ジービー』基板を流用した最後のゲームで、『スペースインベーダー』の影響が見られる要塞攻略シューティング。稼働台数が極めて少なく、家庭用移植もされなかったため、近年まで幻の一作と言われていた。『ジービー』より早くロケテストに出ていたという噂があるが、田城氏いわく「企画の横山が私と同期ですから、それはありえない」とのこと。

※17 横山茂 現・株式会社バンダイナムコスタジオ取締役。『キューティーQ』『ナバロン』『ギャラガ』などを企画立案し、のちコンシューマ開発部門の責任者となる。



PDA-80 (Programing Development Aid-80)

1976年発売。8080 CPUを搭載した業務用コンピュータ。ソフトウェア開発を支援する機能が充実しており、テキストエディタやデバッガが標準で付属。さらにROMの書き込みや消去ができた。

資料提供：石川清輝様

<http://www.k3.dion.ne.jp/~digikoma/>

ントパネルでスイッチをオン/オフするようなものですね。その流れをくんでNECが国産で出したのがPDA-80です。キーボード兼プリンタ兼紙テープパンチャーとして、カシオのタイピュートーという電子タイプライターをつないで使っていました。記憶が定かではありませんが、これは70万円くらいだと思います。短いプログラムだったらフロントパネルから手でパチパチ打ち込んでましたね。16進数で。

田城 私が入ったばかりの頃は、まだPDA-80と紙テープでやってましたね。記録メディアと言えるようなものは当時紙テープしかなかった。

——『ジービー』基板はROM乗せ換えやサブ基板の追加によって、ほかのゲームに改変できました。最初から拡張性を意識した設計だったのでしょうか？

石村 いやいや、全然違います。「ジービー」は累計1万台くらいで、結構売れたんですけど、「スペースインベーダー」に押されちゃったわけですよ。ゲームセンターとしては、買った方がいいけど「ジービー」が1日3千円稼働間に、「スペースインベーダー」は3万円稼働んだから、何とかしてそっちに置き換えますよね。行き場のない「ジービー」は事務所や倉庫にうずたかく積まれて、間仕切りにされたりとか(笑)、いろんな用途に使われていました。結局そのまま時間が過ぎて、もう「ジービー」の時代でもなくなった時に、外から「こんなの作ったんですけど」ってほかのゲームを載せて持ってきた人たちがいたんです。それを承認するのか、権利はどこが持つのかなど、いろ

いろ検討して、いくつかはナムコから出すことになった。営業的な詳細は、開発側からはよくわからないんですけど、一部のゲームは中身を解析して、多少改善などした記憶がありますね。

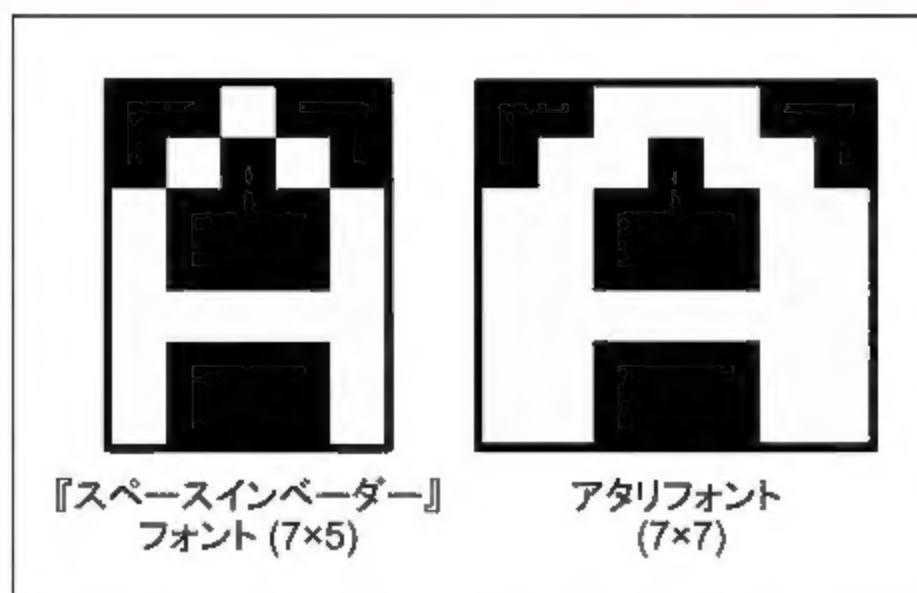
田城 『海底宝探し』(※13)で中留修一さん(石村氏の1年後輩で、機械屋から電気屋に異色の転向)が、あと『SOS』(※14)で深谷正一さん(※15)が何かやってました。プログラムがちよっと酷かったんで、先輩たちが書き直して綺麗にしていたようです。「ギャラクシアン」開発当時ですよ確か。

——『ナバロン』(※16)もそんな感じですか？

石村 あれは社内です。中留さん中心に、横山茂くん(※17)の企画で。ナムコとしても率直に基板利用しようということになったんですね。

——ナムコでは『ジービー』から伝統的に、アタリのゲームと同じフォントを使い続けてきました。許諾を受けていたわけではないと思うんですが、そもそもまだゲームフォントに著作権という概念が及んでいなかったのでしょうか？

石村 かもしれないですね。その頃、たいいていのゲームは7×5(ドット)のフォントサイズでやっていました。高品位のものは9×7とかね。そこを(ナムコのゲームでは)7×7で表示させることになったんですけど、従来の7×5の文字を当てはめると、ものすごく瘦せて見えるし、文字と文字が3ドットも離れてしまうんですよ(図②)。それを考えると、アタリのものがデザイナー的にたいへん優れていたんです。それ以上いじる必要がないくらい、よくできていた。



図②

当時のナムコ作品では、なぜか『キューティーQ』だけ7×5と7×7を混在させている。フォントの使い勝手に対する試行錯誤の表れと言えそう。

※18 澤野和則 現・株式会社アクリア取締役会長。1971年ナムコ入社。『シュータウェイ』などのエレメカ、『ギャラクシアン』『キング&バルーン』『ボールポジション』などを企画し、のち後進の育成に力を注ぐ。近年もデジタル・ハリウッドで講師を務めるなどした。

※19 テレビゲーム・ミュージアム・プロジェクト『テレビゲーム 電撃遊戯大全』（ユー・ピー・ユー 1988 p.39）。

※20 『ナイトドライバー』 世界初の3D視点カーレーシングゲーム『ニュルブルクリンク1』を元に、アタリが開発。1976年発売。真っ暗な画面にガードボールだけを映し、「夜の道路」に見立てることで、当時の貧弱なハード性能でも滑らかな疑似3D映像を実現してみせた。このガードボールが、スプライトの先駆的技術で描画されている。

※21 『スプリント2』 『インディ800』の流れを汲む、画面内周回型カーレーシングゲーム。1976年発売。白黒画面ながら最大4枚までのスプライトを表示可能。特筆すべきは移動キャラクターと背景とを重ね合わせて表示できるようにしていたことで、アタリのスプライト技術はこの作品で完成を見たと言える。ちなみにアタリフォントを採用した初のゲームでもある。

※22 『タンク8』 最大8人同時プレイ可能な対戦戦車ゲーム。1976年発売。アタリがCPUを採用した初の作品であると同時に、世界で初めてスプライト技術を使ったゲームでもある。

『ギャラクシアン』（1979年）

企画の澤野和則さん（※18）が「社長からこのゲームを『ポスト・インベーダー』にしろ、と強く言われ、随分プレッシャーを受けていました」と述べておられます（※19）。あの色鮮やかなフルカラー画面は、白黒のインベーダーとの差別化に必須だったと言えますね。

石村 「ギャラクシアン」の開発に入る時点で、もうフルカラー化の準備はできていました。「ボムビ」からカラー化は進めていましたね。

「ギャラクシアン」では、グラフィックスが劇的に進化しました。ドット単位で配色でき、しかも10色以上使え、そのうえスプライト（オブジェクト）システムまであります。これでエイリアンが画面狭しと飛び回る様子はまさに驚異的でした。スプライトはアタリが生み出した技術ですが、同社から技術提供があったわけではないのですよね？

石村 そうですね。アタリのゲームを独自に研究して、模倣しています。

「ナイトドライバー」（※20）を参考にされたとか。

石村 正確には違います。あれは長方形が出てくるだけのゲームなので、四角い箱を任意の場所に出すというところまでの回路は確かに同じなんですけど、その中に（ドットの）絵を描く仕組みや、重ね合わせの処理がないんです。だから「スプリント2」（※21）じゃなかったかな。「タンク8」



ハード設計を石村氏、ゲームプログラムを田城氏が担当。『スペースインベーダー』に続く大ヒットとなり、ナムコがビデオゲーム産業の頂点に立つ契機を作った。

©NBGI

（※22）かもしれない。正確なところは思い出せませんが。

「マルチカラーでのスプライトは、まだアタリでさえ実現していない技術でした。日本のゲームがアメリカのゲームをハード面で凌駕した最初のケースです。」

田城 アメリカのほうがコスト面にはうるさくて。

石村 同じ稼ぎになるんだったら、安く作れっていうことだったんだと思いますね。実はナムコも当時、割とそんな傾向があって、「ギャラクシアン」は確かにマルチカラーだったけど、その後他社さんがもっと色使いを派手にしてきて、割とおとなしめというかシンプルな色彩の時期が、しばらく続きましたね。

たとえば『タンクバタリアン』などが確かにそんな印象でした。

【『ギャラクシアン』移植・復刻情報】

●Wiiバーチャルコンソールアーケード『ギャラクシアン』配信中・800Wiiポイント ●Xbox 360『ナムコミュージアム バーチャルアーケード』収録・4179円（税込）
●Wii『みんなで遊ぼう！ナムコカーニバル』収録・5040円（税込） ●PSP『ナムコミュージアム PSP the Best』収録、配信中・2500円（税込）／UMD版2800円（税込）

※23『スーパーブレイクアウト』 日本では「ブロックくずし」の通称で大ヒットした『ブレイクアウト』の、アタリによる正式な続編。複数ボールや複数ラケットなど3種類の新モードが追加されているが、前作ほどは売れなかった。

※24 アイ電子測器 FDPS (FLOPPY DISK PROGRAMING SYSTEM) 8080やZ80のプログラムを開発するための業務用コンピュータで、当時とても高価だったフロッピーディスクを使って開発できることが売りになっていた。

※25 CP/M 8080 CPU搭載コンピュータなら、どんな機種でも使うことのできる汎用OS。フロッピーディスクで動作する。1976年発売。初期Windowsの基幹部でもあるMS-DOSは、このCP/Mをモデルにして設計された。

※26 ICE 「インサーキット・エミュレータ」の略称。これをCPUの代わりに基板に挿すと、ゲーム基板をパソコンのように直接操作することができる。開発用コンピュータでCPUの挙動をエミュレートするという意味で、このように呼ばれる。

『タンクバタリアン』(アーケード・1980年)

戦車ゲーム。画面はブロック単位の素朴なカラーで、サウンドもほぼノイズのみ。のちファミコンに移植され『バトルシティ』(1985年)となったが、すべてにおいてファミコン版のほうがグレードが高かった。



写真提供協力：ナツゲーミュージアム

©NBGI



アイ電子測器 FDPS
(FLOPPY DISK PROGRAMING SYSTEM)

石村 あれは「スーパーブレイクアウト」(※23)の基板を発展させたもので……。なんでそんなことしたんだろうね。

田城 あれは平岡一邦さん(中途入社)ですね。アップルII使用で、OSのエキスパートだったんです。

——ナムコ式スプライトはその後、80年代におけるビデオゲームの標準技術になるほど普及しました。『ギャラクシアン』ではほかに、背景の星をランダム描画するための専用回路があったのも印象的でしたが、これはなぜついたのでしょうか？

石村 「星が流れるといいね」って言われたから(笑)。今だったらビットマップで描いたりするんでしょうけど、当時はRAMが高かった。でもこれなら、10個程度のICでできた。

——『ギャラクシアン』の頃のプログラムは、もうPDA-80じゃないんですか？

田城 FDPS(※24)というCP/M(※25)ベースのものに変わっています。これはICE(※26)が付いていて、それを基板に挿して開発でき

ました。開発スピードは格段に速くなっていたはず。データは基本的に8インチのフロッピーで扱っていましたが、ROM出しのときだけは紙テープでやって、丸一日かかったりも。プログラム環境は今でいうところのアセンブラで、何かの言語からコンパイルする仕組みは、その頃はなかったですね。

——『ギャラクシアン』でゲームプログラミングというものを初体験されて、こういった点で特に苦労されましたか？

田城 そんなに苦労した記憶がないですよ(笑)。面白く楽しい仕事なので。澤野さんが書いた企画書があって、そのとおりにやっていた方がいいという感じでしたね。ただ企画書では、丸くて羽の生えた「スター・ウォーズ」みたいな宇宙船が飛んでくる絵が載っていたんですが、完成品は全く違う絵になりました。動きとかは企画の人じゃなくて、もちろん自分で組まなければいけないんですけど、あまり容量がないので、そこまで難しいことはしていません。

石村 容量はプログラムに10キロ、キャラクターに4キロかな。

——それでも『ギャラクシアン』の敵アルゴリズムは、本当に革新的でした。プレイヤーの行動を読んで動く敵、それとかけひきするスリルと楽しさ。これを最初に教えてくれたビデオゲームだと思っています。あの絶妙なアルゴリズムはどのようにして考え出されたのでしょうか？

田城 あれはアルゴリズムなんて言うほど複雑なものじゃないんです(笑)。図③のように動かす



図③

これだけ。

©NBGI

※27 疑似マルチタスク処理 CPUは二つ以上の処理を同時に行うことができない。そこで処理を超高速度で時分割し、二つ以上同時に動いているように「見せかける」のが疑似マルチタスク処理である。一般向けのパソコンでこの技術が普及するのは16ビット機以降なので、極めて先進的といえる。

と、見追いかけて飛んでくるように見えるんですね。自機が左右に動いたら、それとの距離で左右の振幅を変えてやる。ただそれだけです。なんと。これだけで、人間はフェイントを掛けられているように感じる！

田城 そうですね。逃げると振幅が大きくなって余計に寄って来るので、上手な人は、なるべく近くに向かう。すると敵は真つすぐ来るので、楽に撃てちゃう。

こういう動きにすれば面白くなると、あらかじめわかっていらっしやった？

田城 いや、最初にサインありきだったんで、やってみたらそうなった感じですよ。

石村 色によって目標地点が違うんだよね。紫は振幅が大きかったり。

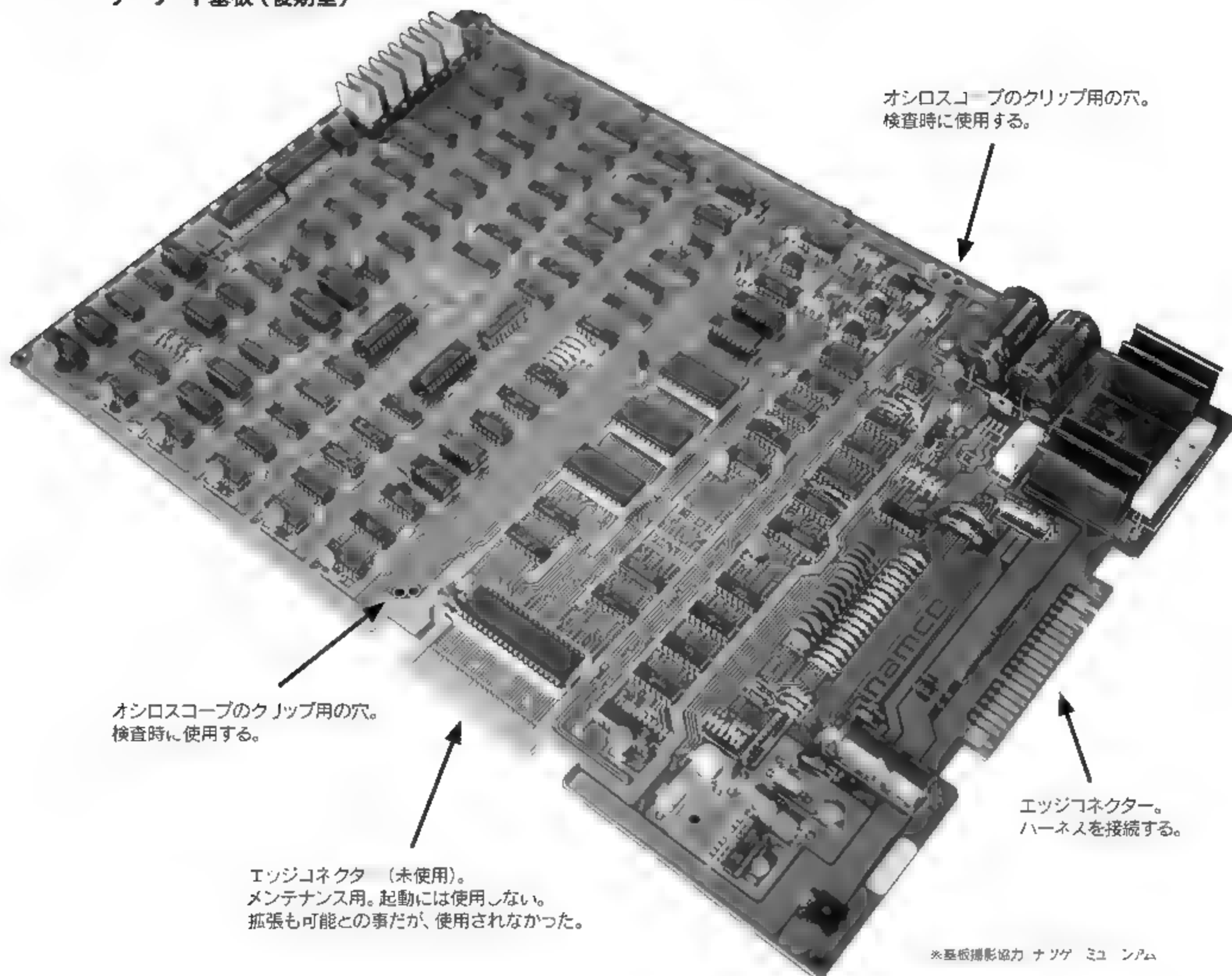
——プログラム面での革新といえば、ナムコは驚くべきことに、80年代初頭から疑似マルチタスク処理(※27)を実現していました。ナムコ社内では「ジョブコン」と呼ばれていたそうですが、その発祥が『ギャラクシアン』というのは本当なのでしょうか？

田城 「ギャラクシアン」開発時にはまだ「ジョブコン」は無かったと思います。「ジョブコン」を開発したのは深谷正一さんと、私は使用したことがありません。

石村 ところでこれ(編集部持参の「ギャラクシアン」基板)、最初のものじゃないね。後期型だ。——筐体に挿すための端子が二つありますが、純正筐体に入れると、片方(長辺側)が隠れてしまいます。これは何のためにあるのでしょうか？

石村 何にも使っていないです(笑)。メンテナンス用ですね。アタリの基板がこんなふうになってたんで、真似て付けただけ。必要なら拡張にも使えますけどね。ちなみにこの穴、何だかわかります？……修理や何かで、オシロスコープを使って検査するときに、ここをクリップで挟んでグラウンドを取るんですよ。チップの足でやってもいいんですけど、それは危ないのでこういうのを用意したんです。

『ギャラクシアン』
アーケード基板（後期型）



※基板撮影協力 ナソゲ ミュージアム

『ギャラガ』（1981年）

「最初『ギャラクシアン』基板で開発するはずが、石村さんが新ハードを作ることになったので、企画を見直した」と横山さんが述べておられます（※28）。

石村「『ギャラクシアン』と同じ基板では、画期的なものを作ろうにも、できることが限られていると思っていました。最初のコンセプト確認程度の試作ならともかく、製品として完成させるとなると当然、新たな仕様とか、こうできれば面白いというのが出てきますよね。それなら新ハードを作ることになろうと。」

「ギャラクシアン」基板の延長線上に「ギャラガ」の企画があったように、「ラリーX」基板の流れで「ボスコニアン」、「パックマン」基板の流れで「ディグダグ」が、ちょうどその時動いていたんです。そうなった詳しい経緯は企画の話なのでわかりませんが、その二つのハードは2枚の基板からできていて、うち1枚は全部共通にしているんですよ。画像の部分だけゲームごとの専用基板になっているんです。

——システム基板に近い作りだった。

石村 市場に出してからビデオ基板だけ取り換えて違うゲームにしよう、とか思っていたわけじゃないんですけどね。

田城 新基板にしたのは、コピー対策も考えてですよね。「ギャラクシアン」って全然対策していないんです。それでコピー品のほうが栄えちゃっ

【『ギャラガ』移植・複製情報】

- 3DS『パロクマン & ギャラガ デイメンションズ』収録 5040円（税込） ●Wiiバ チャルコンノ ルア ケ ト『ギャラガ』配信 800Wiiポイント
- PlayStation®Network『ナム J ミュージアム.com』収録、配信中 1200円（税込） ●Xbox LIVE アーケード『GALAGA』配信 400マイクロソフトポイント
- Xbox 360『ナム J ミュージアム パーチャルアーケード』収録 4179円（税込）
- PSP『ナム J ミュージアム PSP® the Best』収録、配信中 2500円（税込）／JMD版2800円（税込）



※28 ギャラガウェブ「横山茂氏インタビュー vol.1」より <http://gala-ga30th.com/> ちなみに『ギャラガ』のプログラミングは小川氏。「期限をオーバーしそうで、石村さんに呼ばれました」とはご本人談。

※29 Z80 ザイログが1976年に発表した8ビットCPU。8080の開発陣が設計したため、その上位互換性を持ち、しかもより高速に動作した。ホビー用途では6502と並んで最もよく使われたCPUのひとつである。

※30 Z8000 ザイログが1979年に発表した16ビットCPU。当時としては高性能だがZ80との直接的な互換性はなく、ビデオゲームでの導入事例は『ボールポジション』くらい。

※31『F1』 1976年にお目見えした幻燈機式の3Dドライブゲーム。ビデオゲーム以前のナムコを代表するエンメカのひとつ。石村氏が開発部署に入ってから最初の仕事は、このスライダ表示部の基板を設計することだったという。

『ギャラガ』

(アーケード 1981年)

た。「パックマン」から映像関係のカスタムICを2個載せはじめて、それ以降のものはみんな同様のコピー対策をしています。

——カスタムICには性能向上だけでなく、そんな意味もあったのです。

田城 むしろそれがメインです。まあ実際にはすぐ真似られちゃうんですけど、最初の数カ月が大きかったんですね。その間に市場を押さえられちゃうんで。



『ボールポジション』(1982年)

田城さんは『ギャラガ』の時期のお仕事は？

田城 「ボールポジション」とかですね。あれも回路的には完全にゼロから作ったものではなくて、従来のスプライト回路に拡大・縮小の回路と、道路の回路を付け加えたものです。「ギャラガ」や「ゼビウス」と同じZ80(※29)を3個使うCPUボードが元で、うち2個をZ8000(※30)に変えています。タイミングやコントローラは全部一緒。そういう意味では「ギャラガ」などの延長線上にあるものなんです。

石村 試作段階ではZ80じゃなかったっけ。一番最初のは「パックマン」より前で、田城さんがやっていた回路をもらって、当時作ってた基板に入っていた。

田城 でも掛け算の演算とか要るので動かなかったんですよ。そんな感じで、開発にはずいぶん時間がかかりましたよ。いろんな人の技術を積み重ねて、都合つけあいながらやっていたので。ナムコは(ビデオゲーム以前から)「F1」(※31)やその小型改良版「F1マッハ」など、ドライブゲームを作り続けていました。それをビデオゲームにしたいという企画書は、実は私が入社する前からあったんです。

石村 私が「ジーピー」のプログラムを作っていた頃に、澤野さんが方眼紙にレイアウト書いて、これ作りたいんだけど「って持ってきていた。

田城 そのさらに進んだ形のもの、パックミラ

【『ボールポジション』移植・復刻情報】

●Xbox 360「ナム 1+1 ジアム パーチャルアーケード」収録 4179円(税込)

※32『ファイナルラップ』 それまでひとりでプレイするのが当たり前だった疑似3Dドライブゲームに、通信対戦というコンセプトを導入し、大きな成功を収めた。1987年発売。

※33 HP64000 ICEに特化したヒューレット・パッカートの業務用コンピュータ。1979年発表。さまざまなCPUをこれ一台でエミュレートできるため、多くの国内アーケードメカが採用した。往時のゲーム開発における隆の主演と言ってもいい。

※34 中島英行 元アタリジャパン副社長。1978年のナムコ・アメリカ設立に伴い、同社長に就任。また1985年の米アタリゲームス買収では、そちらの社長も兼任するようになった。1994年死去。

『ファイナルラップ』

(アーケード 1987年)

©NBGI



「も付いていて。つまり企画の完成形と言えるものが、『ファイナルラップ』(※32)なんですよ。」

石村 10年かかっているんですね。あの頃から90年頃までは、最初に企画書ありきだったんですよ。まず「こんなのを作りたい」という想いがあって、それにいかにかハードやプログラムが追いついていくかという時代だった。だから、何をどんなふうにするという目標が、ものすごく明確にあったんです。ところが家庭用の影響もあって、ある時点から、「このハードで何でもやりましょう」という状態になってしまふ。そうになると、企画書はそれに追いつくだけになってしまふんですよ。

田城 エレメカのドライブゲームはその後試作されていて、ロケテストもやったんじゃないかな。同じ時期に並行して『ポールポジション』を作っていて、こっちが出るようになったので、エレメカは全部止めちゃったんですよ。

石村 当時ビデオゲームを作っている開発と、エレメカを作っている開発と、部署が分かれていたんです。お互いあまり情報の行き来がなかったから、そういうことになったのかもしれない。

「『ポールポジション』で一番苦労された点は？」

田城 CPUの規模が大きくなったことですかね。16ビットふたつ、8ビットふたつって。最初は確か4つつつ付いてたと思うんで、8個書かなきゃいけなかった。マルチCPUはやっぱり難しいですよ。ICEを2個挿してやるとかね。あとROMの数も増えましたしね。それにあの頃の開発装置は高かったです。「ポールポジション」とときはHP64000(※33)が入ってたんですけど、一

台600万円しましたから、当時の価格だと、社長の乗ってるベンツと変わらない。皆それを一台ずつ持っていて、マルチCPUの場合は机に2台乗せてるわけですから、よく考えるとすごいよね。」

石村 「ポールポジション」の時、アタリに行ったんだっけ。

田城 ああ、行きました。アタリにライセンスしたんですけど、47000台売れたそうです。「パックマン」や「ギャラガ」よりは少ないけど、コクピット筐体なので、値段は倍以上したかな。移植でもずいぶん儲かりました。あの頃アタリ絶好調で、すごかったですよね。で、とある金曜日に「動かないからすぐ見に来てくれ」という話が出て、土曜日の朝にアメリカに飛ぶことになって。

石村 アメリカでは、中村雅哉さんも乗ったことがない、アタリのカンパニージェットにも乗ったんだよね。

田城 カンパニージェットってそんな大したものじゃないですよ。中古機だし、社内便なんです。親会社ワーナーのあるニューヨークと、アタリのあるサンフランシスコ、工場があるプエルトリコを1日1周するんですね。その時、中島英行さん(※34)のところに「ゼビウス」の試作機が来ていて、これ、ほかの人に見せられないから、普通のテーブルに入れてくれ」って言われて、中島さんの家で改造して入れたんですよ。で、その社内便に乗って、ワーナーに見せに行っただけなんです。飛行機の荷台まで一人でテーブル筐体持ち上げるアメリカ人を見て、すげえなって思いました(笑)。



※35 遠藤雅伸 言わずと知れた『ゼビウス』や『ドルアガの塔』の開発者。1985年にナムコから独立し、ゲームスタジオを設立。

※38 矢口へ引越し 1985年7月、ナムコの新社屋が大田区矢口に竣工し、旧開発拠点からの人員移転が行われた。この社屋は『パックマン』の売上で建ったビルだと噂されたという 滝田誠 郎『ゲーム天国ニッポン 神々の興亡』[青春出版社、2000年]には「ゼビウス・ビル」と呼ばれたとの記載があるが、石村氏の話では「それより多くの人が『パックマン』と言っています」とのこと。

『ギャラクシアン』

(ファミコンコンピュータ・1984年)

©NBGI

1983年 ファミコン開発と 幻の家庭用ゲーム機・NC-1

石村さんは、83年からファミコンソフトの開発を指揮しておられます。開発一部長として『パックマン』などの移植に従事されたそうですが、ファミコンソフト開発に至った経緯は？

石村 社長のひと声。まずMSXをやったんですよ。4000本〜8000本くらいの単位で。その後ファミコンが出て、これは圧倒的に綺麗な絵が出たんですけど、発売された83年には、せいぜい50万台くらいで、あまり売れていなかったんです。ところが社長に「こっちはもっと綺麗な絵が出るのになんでやらないんだ？」って言われて、はいわかりましたと。で、最初に内部を研究することになって、当時いた子が3ヵ月くらいかけ、まず「ギャラクシアン」を試作したんです。それ

がある程度できた段階で、任天堂に交渉に持って行って、いろんな条件が決まって、84年から発売しました。

——いつ頃までファミコンでの開発を指揮しておられたのでしょうか？

石村 85年くらいまでですかね。そういう意味では瞬間ですよ。最初だけ。

田城 その後はコンシューマ専門部隊みたいなのができて、そっちで全部。

石村 81年〜82年くらいまでが、最初のナムコの絶頂期ですよ。で、今度はファミコンをやるようになって、過去の資産を家庭用に移植して、また絶頂期を迎えるわけです。ところがそれがあまりにも容易に儲かりすぎちゃった。そこからソフトの時代ですよ。ゲームが技術的なものというよりは著作物として制作されるものになりました。で、プログラマーが技術屋じゃなくて制作の側に分類されるようになってきた。

——遠藤雅伸さん(※35)たちが独立されたのは、そういう頃合なんですね。

石村 85年頃、開発の人間が大森から矢口に移越すタイミング(※36)で辞めたんですよ。それまで開発部でも、企画課と開発一課は分かれていたんですけど、開発一課にはハード屋もプログラマーも一緒にいたんです。それが矢口に移越して、開発が100人くらいに膨れ上がったので、その時にハード屋は技術課、プログラマーは開発課という形に分けたんですね。私はそこから技術課へ。

——ナムコはその後、ポスト・ファミコンを狙っ

【『パックマン』(ファミコン版)移植・復刻情報】

●3DS 3DSチャールコンソール配信中・500円(税込)
●WiiU Wiiチャールコンソール配信中・500Wiiポイント

『リッジレーサー』

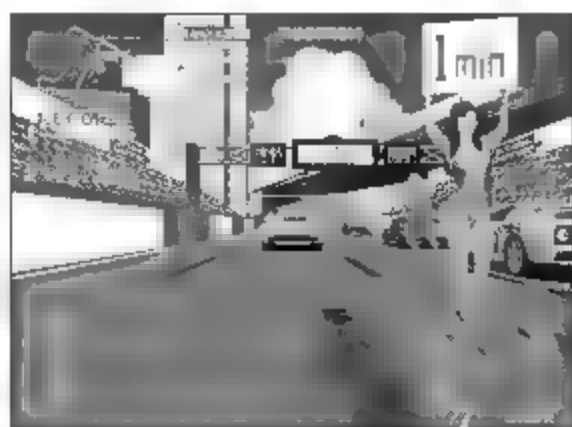
(アーケード・1993年)

※37 NC-1 ナムコの「N」、コンシューマの「C」に由来する開発コードネーム。1999年、滝田誠一郎「電脳ワールドに魅せられた男たち」(『BIG TOMMOROW』誌連載)によって、その存在が明らかとなった。

※38 久夢良木健 プレイステーションの生みの親。現・サイバーアイ・エンタテインメント株式会社代表取締役社長。NC-1計画を久夢良木氏に紹介したのは、当時の専務取締役 市川清雄(いちかわなみお)氏だった。

※39 岩谷徹「パックマンのゲーム学入門」(p.78-79)にて、岩谷氏が証言。

※40 CD-ROMの使用は当時の家庭用機の動向を意識してのことではないようだ。今回の取材に同席された小川氏によると「その当時のアーケードゲームはすでに、大容量のデータを扱う時代でしたので光メディアは魅力的でした。アクセス時間を除けば」とのことである。



© NBGI



で、NC-1(※37)と呼ばれる家庭用ゲーム機を試作しました。これにはかかわっておられたのでしょうか?

石村 かかわっていたというか、メインの担当でした。任天堂とファミコンの契約を結んで5年目に、このままファミコンを続けるのか、新たに自社ハードを興して家庭用をやるか、ということを検討したんです。でもその頃にはゲームの主流がロールプレイングなどに移りはじめていて、(ナムコが得意とする)1000円で3分という業務的な発想のゲームは相対的に地位が低下していました。そういうソフト面の不安があり、また金銭的な事情などもあって、結局うちではできないじゃないかという話になってしまいました。

—NC-1は、ほぼ完成していたと言われています。

石村 家庭用ハードの開発はずっと継続的にやっていた、NC-1と呼ばれるようになったのは、その次の世代のものだと思います。開発にも、種類あって、回路図を描くところまでの開発と、部品としてのICチップの設計とあるんですけど、チップの開発まで踏み込んでやったのは、その後なんです。90年、91年頃で、そのチップはちょっとだけアーケードのほうでも使いましたよ。NC-1というシステム基板に載っているものです。安くできるのであれば、場合によっては家庭用について言っていたんですけど、まさにその時、ソニーの久夢良木健さん(※38)がやってきて「こういうのやってるんだよ」とってプレイステーションの話が聞かされて、そっちが大きくなっていった

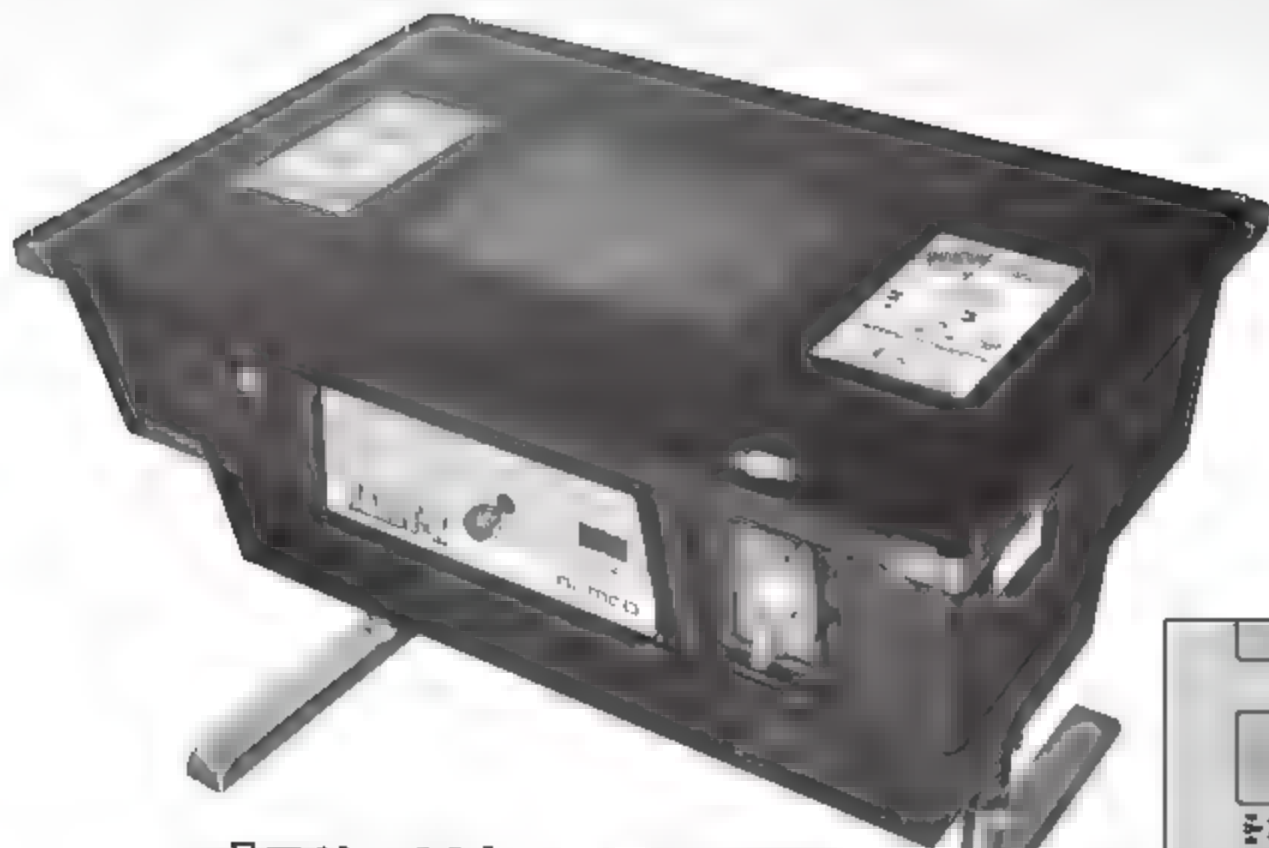
んですね。

—92年頃にナムコがポリゴン表示できる家庭用ゲーム機を開発していたという逸話があります(※39)。それがプレイステーションに合流したのですかね?

石村 いや、ポリゴンはあくまでもプレイステーションの存在を知ってからですよ。93年秋のAMショーで「リッジレーサー」を展示した頃には、もう翌年にプレイステーションが出るってわかっていて、「リッジレーサー」をその同時発売タイトルとして載せようっていう話が進行していましたが、それ以前にポリゴン機能があるゲーム機を作っていたことはないです。むしろ(2Dのゲーム機開発をしていた頃に)「うちでこんな作ってるんですよ」とって久夢良木さんに見せたら、ナムコさんって89年くらいからずっとポリゴンに力を入れてきたのに、なんでこんな2Dのハードを今頃作ってるんですか」と言われて、はいすみませんって(笑)。

—NC-1については諸説紛々ですね。CD-ROMを採用する予定だったというお話については?

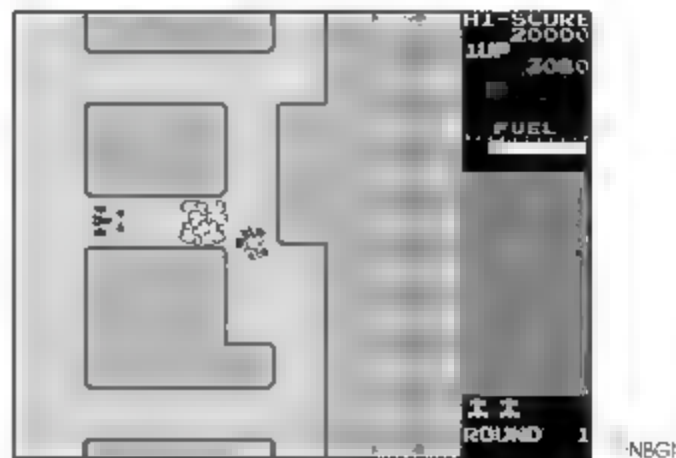
石村 それは考えていましたよ。小川さんがCD-ROMのインターフェイスを設計していましたから(※40)。CPUは確か68000を使おうとしてたんじゃないかな。87年頃からそんな話が出始めて、以後91、92年くらいまでずっと続くので、その間に仕様がかわったり、バージョンアップしたり、考え方が変わったりと、いろんなことがありました。だから、どの時期の情報が漏れたかで、いろんな説があるところだと思います。



『ラリーX』(アーケード・1981年)

※筐体撮影協力 ナンゲミュージアム

※41 VHD "Video High Density Disc" の略で、レーザーディスクとの標準化争いに敗れた映像ディスク規格。1980年代後半に3D立体映像の導入などで起死回生を図るもうまくいかず、VHD用の3D技術はゲームに活路を求めた。数年後にはファミコンやセガマークIIIの3Dグラスにも採用されている。



田城氏とドライブゲーム(1987年)

田城さんは『ポールポジション』から一貫してドライブゲームにかかわってこられました。

田城 なぜかそうになりましたね。その前に『ラリーX』をハードだけやって、『ポールポジション』は両方やって、それから『ファイナルラップ』『ウイニングラン』と、『リッジレーサー』にもかかわっています。

— それぞれに重要な技術的ターニングポイントですね。『ラリーX』でさえ、部分スクロールという技術が革新的でした。

田城 そこはそれほど難しい回路じゃないんですよ。それよりも面倒くさかったのは、反転回路ですね。昔のテーブル筐体は、向かい合って二人でやるものだったので、一人のプレイが終わると、画面を反転させる必要があったんです。テレビモニタのコイルのスイッチを切り替えて物理的に反転させるものもありましたが、そうじゃなくて、基板の中でロジック的に、ソフトウェア的に反転させなければいけなかったんです。

— 『サンダーセプター』も田城さんですよ。『3DサンダーセプターII』の立体視スコープは斬新でした。

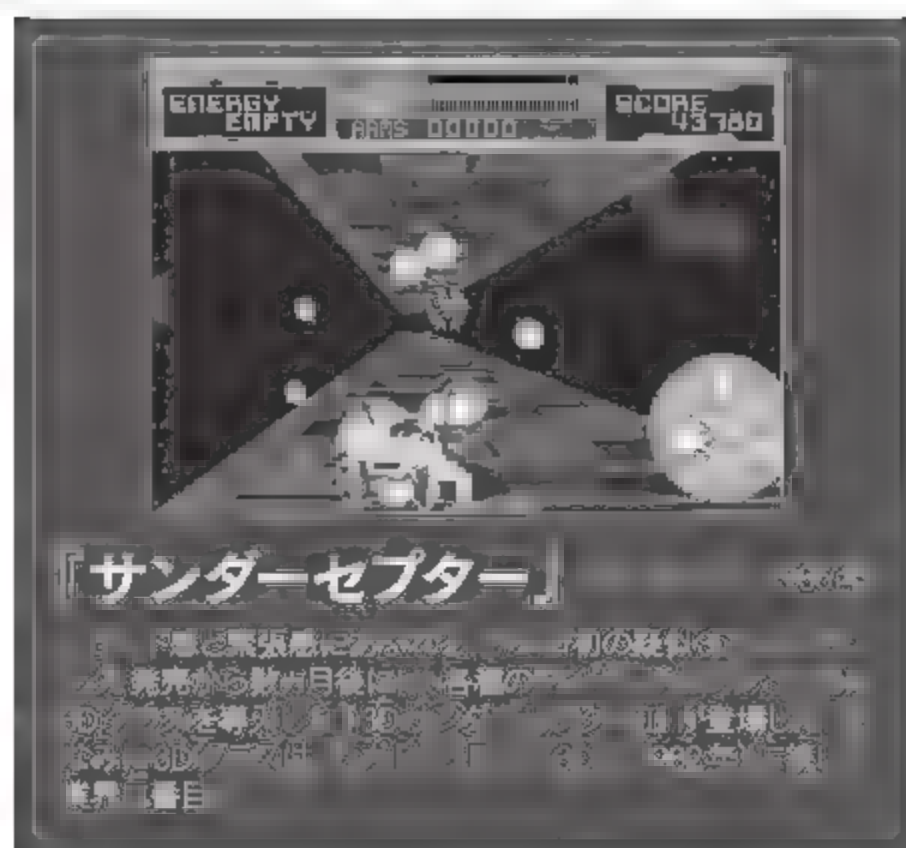
田城 あれは「ポールポジション」を改良したゲームなので、筐体は同じで、基板交換で販売したんです。で、その頃VHD(※41)用に、液晶シャッター方式の3Dグラスが発売されていて、その試作品をシャープからもらったんですよ。そ

【『ニューラリーX』移植・復刻情報】

- Wii バチャロン ノンアーケード配信中 800Wiiポイント ●Xbox 360『ナムコミュージアム バチャロン アーケード』収録・4179円(税込)
- Xbox LIVE アーケード『NEW RALLY X』配信中 400マイクロソフトポイント
- PSP『ナムコミュージアム PSP the Best』収録、配信中・2500円(税込) / UMD版 2800円(税込)

※42 遠山茂樹 『ゼビウス』『サンダーセプター』『スタラスタ』のメカデザイナーとして有名。『ボールポジション』でもデザインを担当した。『サンダーセプター』『ファイナルラップ』『ウィングラン』ではロケットと筐体デザインを手がける。本誌「Vo.0」にインタビューを掲載。

※43 岩谷徹「パックマンのゲーム学入門」(p.106)より



NBGI

れを使ってやってみたら、結構うまくできたので3D版を発売したんです。ドット数が少ないので分解能的には厳しいですね。特に横方向が。

『ファイナルフープ』の通信機能は、いわゆるもがなエポックメイキングでした。

石村 あの頃には技術課と開発課が分かれていて、私は技術課からハードを提供しています。

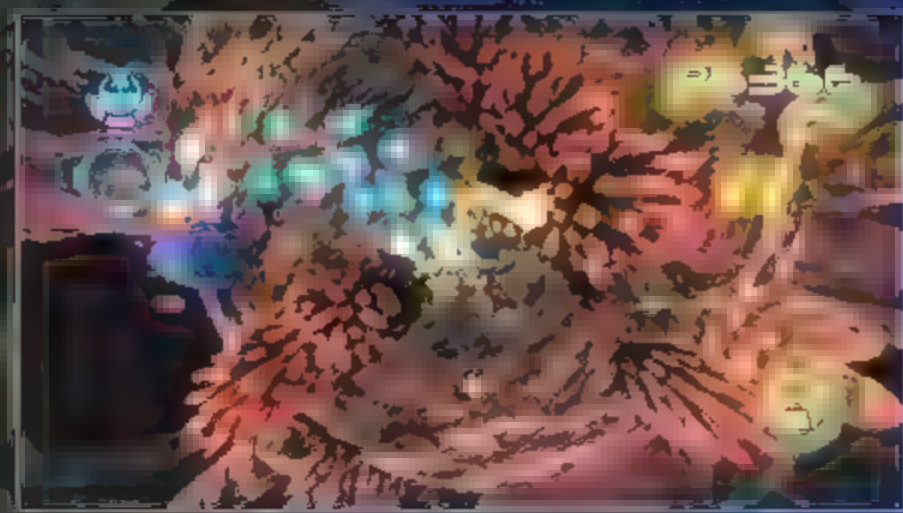
田城 最初は確か『ボールポジション』に通信用の石を付けて試作したんですよ。その時は4人くらいでできるようなしたかな。結構すぐ形になって、これが面白かったので、新作として作ることになりました。(その当時の技術なら)使える色数なども当然増えますから、基板は全部新しく作り直して。最初の企画案では「一人でも遊べて、通信でも遊べる」というコンセプトだったんですけど、実際開発してみると、これはだめだった。両方ではないと、はつきりしたので、通信対戦オンリーにしたんです。ロケテストが結構大変でしたね。最初は新宿と巣鴨でやったのかな。4シートあるのにお客さんは一人だけで来て遊んで、すっと帰ってしまうんです。初日は散々だったので、遠山茂樹くん(※42)が慌ててPOPを作った。そして「二日目からすごい勢いで並んでくれました。通信対戦のコンセプトは、最初社内でも大きな反対があったというほどですから(※43)、成功を確認するまでは、冷や汗ものだったでしょうね。

次号予告

今回、貴重なお話を伺いました石村繁一氏と田城幸一氏に加えて、次号では同社チップ開発のエンジニアとして(今回の特集にもご協力をいただきました)小川徹氏にもご登場を頂き、「ナムコ音源の歴史」に迫るインタビューをお届け致します。企画立案とメイン・インタビュアーを務めるのは元・ナムコのサウンドクリエイター・慶野由利子氏。世界中で愛されるナムコ・サウンドの歴史を、ゲーム音源の技術面から紐解きます。ご期待ください。

担当記者: hally (VORC)





NANO ASSAULT NEO

ナノアサルト ネオ

生き残るために戦え！
3D全方位シューティング

「ISHINEN」というドイツのゲーム

制作集団を存知だろうか？ 彼ら

は「TRIDION」シリーズをはじめ

美しいグラフィックが目玉のシュー

ティングを作り続け、日本では

「弾騎」や「ナノアサルト」といった

作品でも知られる技術派集団だ。そ

んな彼らの新作がWii Uで配信

の「ナノアサルト ネオ」である。

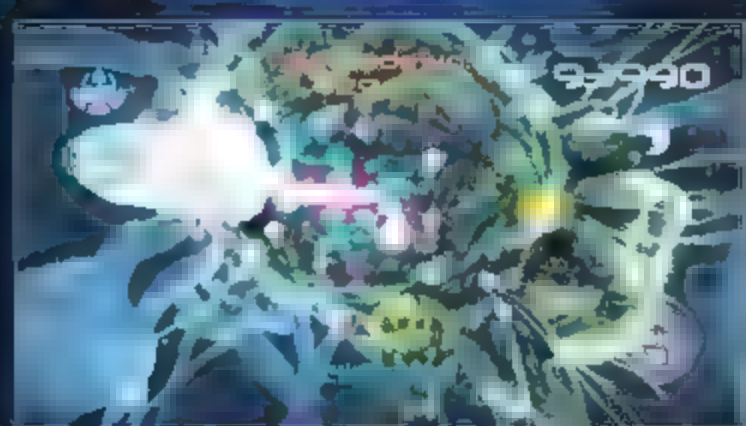
ゲーム内容はセル（細胞）と呼ば

れる、地続きのステージを戦場に

次々とわき出るウイルスを撃破して

いく全方位型シューティングだ。例

敵を一定数倒して出口へ逃げ
崩壊するマップが焦る！



各クラスタの最後には巨大ウ
イルスが。フル装備で臨みたい



集めたクレジットで自機を強化
高価商品には1UPアイテムも

るなら地球儀を回すように、立体的な地形が自機を中心として映し出される。クラスタで「まさに『探検』しているような臨場感がある。一定数敵を倒してセルをクレンジットで自機を強化。集めたクレジットで自機を強化。最後はクラスタに持ちこたえる巨大ウイルスを撃破すれば「クリア」である。

前作「ナノアサルト」にあった3D全方位シューティングの要素を、これでも「ナノアサルト ネオ」に引き継いだ。セルは倒れないうえに、居置きゲーム機による画質の向上。シューティングによる全方位への動き分けなど、操作性の改善もある。

昔もあるかもしれないが、「一番思ったのはゲームのテンポの良さだ。敵を探し、ひたすら倒す。または必死に猛攻から逃れ、セルから脱出する。この一連の流れを繰り返して、体でも多く敵を倒しつづける。シューティングは「これぞシューティング」といった風格さえ漂わせる。

これほどの作品が10000円で遊べてしまうというのは破格としか言いようがない。近年のトレンドである「実績」に該当するシステムやネットワーク対応の世界ランキングもあり、何より全クラスタをクリアすることで解禁されるサブイベントは、ランダムに選ばれ続けるセルをひたすらクリアしていくというもの。エンドレスで遊べるのだ。

なお、本作ではWii U GamePad単体でも遊ぶことができる。これにより2人同時プレイも可能なのだが、筆者はもっぱら寝る前に、布団に潜り込んで遊んでみる。大画面TVでのプレイも迫力があるものの、このWii U GamePadのプレイもまた快適だ。携帯ゲーム機のように手軽に遊べる要素は、まさにシューティングゲームの醍醐味を深めてくれる。このゲーム、ぜひ試してみよう。

圧倒的なスピード感と傾き検知のあるデバイスが生み出す操縦桿を握っているような緊張感。80年代を彷彿とさせるグラフィックに“今”の面白さを凝縮したのが『VECTROS』だ！

Text=岸澤正芳(武蔵野プロ)

VECTROS



VECTROS (ベクトロス)

■ 2009年 1月6日 配信開始 ■ 450円
©2009-2013 News All Rights Reserved.

Image Illustration=松浦智弘 Yoshitoshi Abe

3D Illustration=冬野灰馬 Highma Fuyuma

Sound Compose=小倉久能音楽制作所 Ogura Hisayuki

古き良きレトロ風ゲーム？ いやいや中身は最新鋭！

70年代後半から80年代前半にゲーム業界で一大ブームとなった線だけで描く「ベクタースキーン」は、スピードが現在よりも比べものにならないほど低い時代に、少ないデータ量で美しい直線を描けることから重宝された技術だ。国内では83年に「スターゲイター」が発売されたゲーム機「光速船」がこのベクタースキーン方式だった。そのベクタースキーンをあえて採用し、「進化させている」というのが、のかがテーマとして開発されたのが「VECTROS」だ。古いSF映画を彷彿とさせるサイヤンウォーレームのグラフィックに、宇宙空間を疾走するスピード感。S対応のデバイスを持つジョイスティック（傾き検知）を活用した操縦桿を握って操作しているような操作感により、アトラクションのような爽快感と障害物を微妙な操作で避けていく緊張感を味わえるのが最大の魅力となっている。

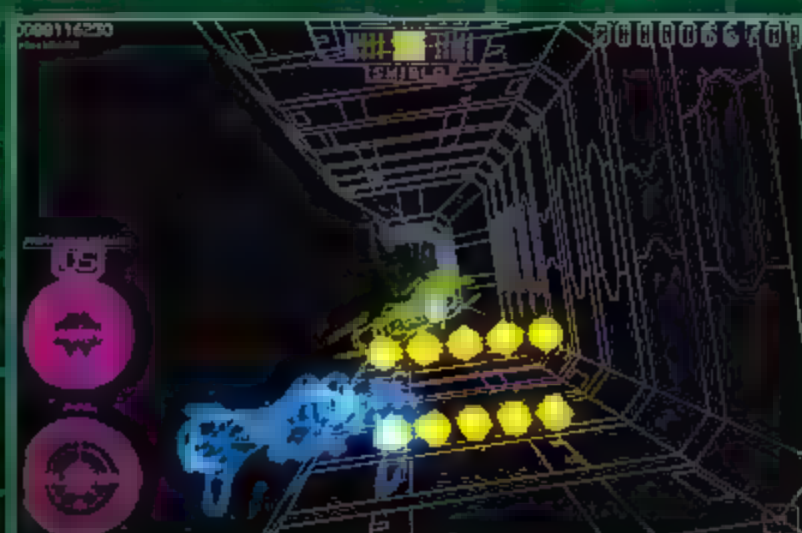
さらに、音楽もまたボクシングに「手がけているのは、かつてタイターのサウンドチーム「NUNO TATA」が所属する「ドライブス」



地球連合軍の切り札「VECTROS」を操り、テクノロジーとエネルギー保有で圧倒する火星軍に奇襲をかける

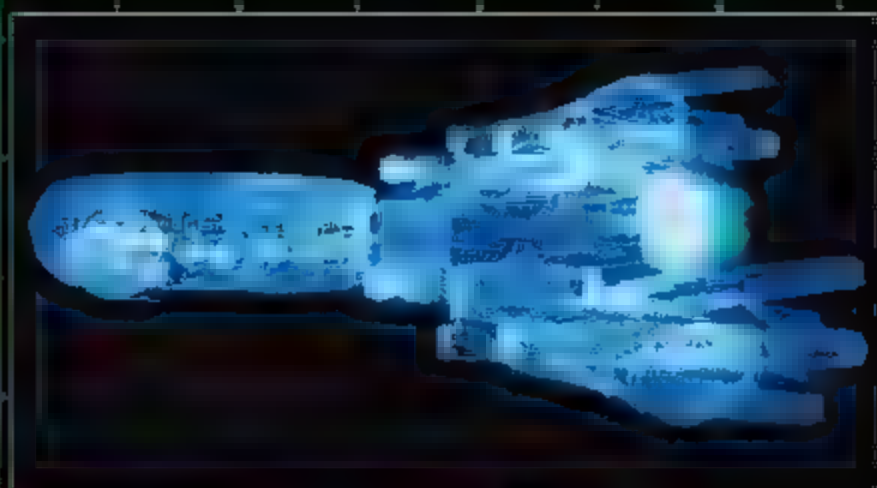
リズムの音楽を手がけ、現在はフリーで活動する小倉久佳音画制作所。ゲームは、端的に表せばスピードシューティングの「スタートフォックス」に近い。ステーションリニア型の3Dシューティング。無限に撃てるショットと、回数制限のある敵を自動追尾するボムミスを武器に進んでいる。自機の移動スピードが速いうえに照準がなく、ちよつと傾けるだけで機体が大きく動くため、最初のうちは障害物を避けるのも、敵にショットも当てるのもひと苦労だ。さらに、画面の奥から手前に飛んでくる敵弾が見えにくいため、避けにくく、敵が出現したら速攻で倒さなければなら

操縦桿を握る「**感覚が生じる**



敵弾を避けるのがなかなか大変なゲームだけに、敵が多いときには迷わず自動追尾のボムミシングを使うべし！

スせずに進むのが厳しい。それだけに、普通のゲームコントローラとは違い、デバイスを持つ手に緊張感が走る。避けるにしても攻撃するにしても絶妙の傾け方が求められるからだ。操縦者っぽい感覚をより得られるといったところが、障害物が連続する狭い通路の連続や巨大戦艦との戦いなど、ステージごとの構成も凝っている。難易度は高めたが、スピード感が生み出す気持ちよさから、何度も手



ヤレンジしたくなるのもいい感じた。シューティングゲームをモチーフとしたイラスト作品を数多く手がける3Dデザイナー・冬野灰馬氏が機体のイメージイラストを担当し、アニメ・小説「NHKによるこそ」などのキャラクターデザインで知られる安倍吉俊氏もイメージイラストを担当するなど、世界観にこだわっているのも見どころだ。

「**緊張感**

と「**疾走感**

0000083800
HIGH SCORE

DAMAGE DEFENSE DEVICE

5

SHIELD

00000000000000000000

WARNING

REMAINING BULLET

15

HOWLING

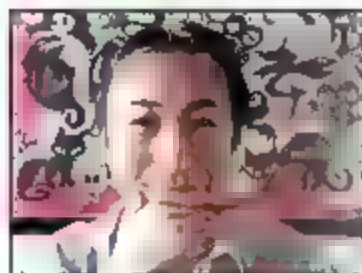
FIN

BLASTER

CREDIT 2



"VECTROS"
Sound Composer



小倉久佳音画制作所
Ogura Hisayoshi Onga Seisakushow

— 天才に構築されたエラーワールド —

今回のテーマは「天才はエラーである」という大胆な発想に基づくものです。僕らは与えられた知識や歴史といった情報を鵜呑みにしています。本当にそれは正しいことなのでしょうか。何の疑問も抱かずにいることは恐ろしく滑稽で、無知なことかも知れません。具体例をひとつあげてみましょう。日本人にとって偉人と伝えられた人物の中にはとんでもない食わせ物がいくらでもいるという事実です。エジソンがその内の一人です。彼は他の研究者のアイデアを平気で盗み、それを自分の特許として申請し、高笑いをしていた卑怯な人間でした。どこかで新しい研究がされていると聞けばスパイを送り、その施設の破壊さえ命じていたと「海外」の伝記には明記されています。—果たして彼は「努力の人」の代名詞的存在と言えるでしょうか？—しかし、僕が最も問題視しているのは、こうした問題児のストーリーを見事に美談に書き換えるエラーもまた存在したということです。そしてその「情報」を鵜呑みにして来た歴史が今もまだ続いているという現状です。そんな天才たちによって受け継がれて来た世界にはエラーが溢れているのです。SNSというサービスはどうでしょうか。正しく使用すれば楽しいツールです。しかし一歩踏み違えるだけで一国の政府さえ壊滅させてしまう程の危うさを秘めています。デジタル上の世論の勢い、キーボードで書き込まれた言葉の勢いのみで、強大なパワーを生み出すツールになり得る、という考えはあまりにも穿った見方でしょうか……。 —僕は「疑う思考」を信じたい—

エラーたちによって加速された世界は、言わば異状の構築と考える方が自然でしょう。そんな**世界中のエラーを象徴化**するためにディストーションという「破壊エフェクト」を用いた表現方法が、今回の音画を特徴づけています。何十ものトラックを歪ませて、まさに、ひとつひとつの小さなワールドを破壊していく作業です。騙されて来た過去への怒り、無知であった己への戒め、そしてまだ知らないあなたへ警鐘を打ち鳴らすための、歪んだ正義の音楽。

- Don't believe the info in this world. -

それが「SiLent ErRors」をコンセプトチューンとした、エラー・サウンドたちです。



ベクトロス サウンドトラック ／小倉久佳音画制作所

■CD1枚 ■スーパー・スweep
■2013年2月26日 ■1050円(税込)
2009-2013 Nenet All Rights Reserved.
小倉久佳音画制作所 (Ogura Hisayoshi Onga Seisakushow)
Masaya Kunitaga MAREXPO
SuperSweep co. Ltd.

Original version

- 1 Head arEa - back ground effects #1 -
- 2 SiLent ErRors - Theme -
- 3 Go ahEad - Core -
- 4 NoiZ-niUs - back ground effects #2
- 5 SociAl ErRors - Van Allen Belt -
- 6 His-story - ErRor -

Arrangement version (編曲)

- 7 SiLent ErRors ZuN VeR mix (小林和博)
- 8 Go ahEad E-gUch mix (江口孝宏)
- 9 SociAl ErRors MegA Mix (細江慎治)



Silent Errors (Vectros Original Soundtrack) - EP ／Ogura Hisayoshi Onga Seisakushow

■iTunes ■小倉久佳音画制作所 ■2012年10月31日 ■450円(税込)
© 2012 Ogura Hisayoshi Onga Seisakushow

『VECTROS』開発者インタビュー



國永 昌也

Masaya Kuninaga



石ヶ谷 勉

Tsutomu Ishigaya

『VECTROS』の開発者であり、Wiiの『大乱闘スマッシュブラザーズX』のプランニングやレベルデザインなどを担当した國永昌也氏と、同じく『VECTROS』開発スタッフの石ヶ谷氏に直撃インタビュー。気になる『Ver.2.0』の話も飛び出すなど、必読の内容だ!

Interview = 芹澤正芳(武蔵野プロ)

ベクタースキヤンの「味わい」を活かしたい

なぜ今、ベクターゲームを作ろうと思ったのでしょうか?

國永 ベクターやワイヤーフレームにはポリゴンゲームとは別の「味わい」があり、これを過去の廃れた技術ではなく、表現ジャンルのひとつとして活かしたい追求したいと強く思い企画しました。古き良きPCゲームを思い出すグラフィックですが、影響をされている作品はあるのでしょうか?

國永 要塞内部やトレンチなどベクタースキヤンの代表作とも言える『ATARI STAR WARS』(※1)

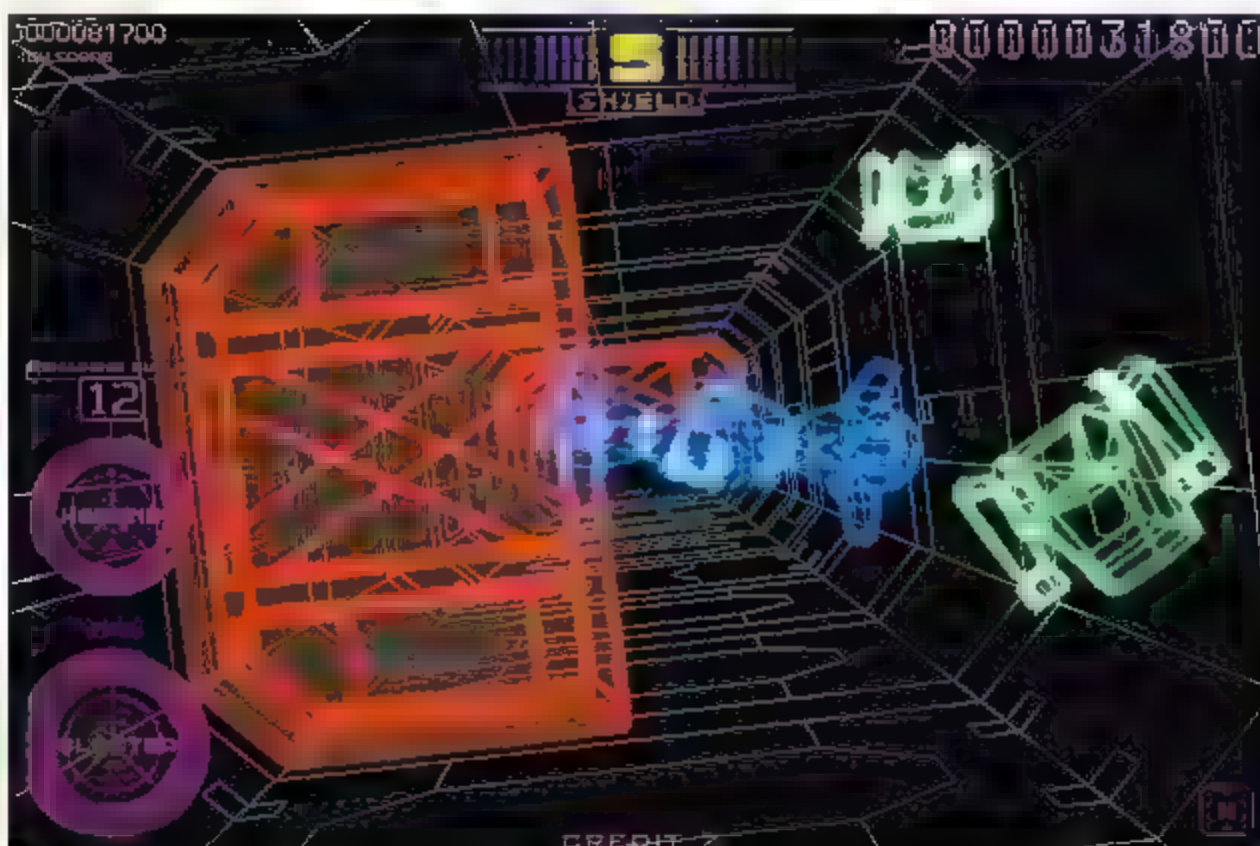
を意識した部分は多いです。また、個人的にはリアルタイムに遊んでいたM.N.M Software (現・マインドウェア)さんのX68000版『STAR WARS Attack on the DEATH STAR』(※2)と『Oh! X』誌(※3)の付録に付いていた『SION2』(※4)の思い出が非常に強く、初めて3DCGを自分で作り始めたのもこの頃だったので、影響を受けていると思います。

石ヶ谷 ワイヤーフレームではないですが、疑似3Dシューティングもので「ナイトストライカー」(※5)はゲーム性部分で参考にしました。傾き検知を利用し、操縦桿を握っているような操作感が魅力ですが、その操作性を実現するのにこだわっている点や苦労された点は何でしょうか?

國永 高性能機(自機VECTROS)を操縦している緊張感と爽快感が感じられるクイックさと、操作感度の「あそび」とのバランスに気を使いました。

石ヶ谷 体感を追求するために最終的に3パターン試作し、加速度を計算しながら動く方法を採用しました。真面目に計算している分少し重量感が出ていたのが良いかなと思いますが、結果的に移動操作がやや難しくなってしまったかなというのが反省点です。また「スターフォックス」のようにプラスターの軌道が自機の進行方向になびくようにしています。これは敵の弾を回避しながらプラスターを撃つときになびいたほうが弾が当たりやすく気持ち良かったので採用しました。

スピード感や爽快感も大きな特徴ですが、障



害物や敵の出現に関してのバランスにはどういった点を重視しているのでしょうか?

國永 多数の敵をプラスターとホーミングで破壊しまくる快感と、避ける緊張感が交互に体感できるように意識しました。破壊と避けの繰り返しを思い切り体感するために、「アフターバーナー」などに代表される疑似3Dゲーム時代のようなシンブルな操作システムにしています。また、演出面で「かっこいい」とプレイヤーが感じられる敵配

※1 『ATARI STAR WARS』 1983年にATARIから発売されたベクタースキヤン採用のアーケードゲーム。

※2 『STAR WARS Attack on the DEATH STAR』 1991年にX68000向けにビクター音楽産業(現・ビクターエンタテインメント)から発売されたシューティングゲーム。

※3 『Oh! X』 シャープのX1やX68000ユーザー向けのパソコン雑誌。

※4 『SION2』 『Oh! X』の付録として収録されたワイヤーフレームのX68000用シューティングゲーム。付録ゲームながら、高い人気を誇った。

※5 『ナイトストライカー』 1989年にタイトーから発売された大型筐体のシューティングゲーム。

置や、カメラワークを意識しました。

敵への射撃、障害物の避け、ともに慣れるまで難しいと思います。コッソリなどがあれば、教えていただけないでしょうか。

國永 最初は傾き操作に慣れるよう意識すると、遊びやすくなるのではと思います。「Ver2.0」では「訓練」をイメージした練習ステージを収録します。また、難しいと感じたときはホーミングを撃ちまくるのもありだと思います。

数十人分のキャラ設定や兵器の開発ストーリーも用意

——世界観やシナリオへのこだわり、さらに見どころについて教えていただけないでしょうか。

國永 演出はカメラワークと通信音声で世界観をもっと感じられるようにと考えており、「Ver2.0」で、戦闘中の通信音声（英語音声）を入れる予定です。また、見せ方については検討中ですが主人公の「Cynthia（シンシア）」を含めた、キャラの掘り下げも併せて行う予定です。実はサブキャラも含めた数十人分のキャラ設定や兵器の開発ストーリーなどサブエピソードを設定として用意してあったりするので……。

サウンドに小倉久佳音画制作所、イメージイラストに安倍吉俊さんを起用した経緯について教えていただけないでしょうか。

國永 「VECTROS」の世界観を表現できる個性とオリジナリティを考えた時に、小倉久佳さんしかないと思います。コンタクトを取ってみたのですが、ワイヤーフレームゲームを作るという趣旨に賛同い

ただき、実現しました。安倍さんは「殉職刑事！」（※6）という家庭用ゲーム機向け企画でお仕事をさせていただいてからの縁になりますが、SFマガジン2005年4月号の表紙イメージと、「VECTROS」で狙いたかった少しレトロな宇宙SF感が、致したためお願いしました。

——今後のアップデート予定があれば、教えていただけないでしょうか。また、Androidへの対応も期待したいところですが……。

國永 新ステージと、コンフィグモードの追加、難易度調整をした「Ver2.0」を開発中です。新ステージは艦隊戦、アステロイドベルト、コア破壊など、トンネルステージ以外のシチュエーションを収録します。当初の予定よりも多くの要素に手

を入れるべくスタッフ全員がんばっていますので、リリース日が決まりましたら、公式サイトでお伝えいたします。Androidですが、買い切りではアプリが市場的に厳しいという事情があり、開発を見送る判断をしました。

また続編や新作についての情報もあればお願いいたします。

國永 先日、米Webby Awardsゲーム部門で受賞し、いい評価が得られましたし、ワイヤーフレーム表現、3Dシューティングの両方でやりたいアイデアがまだまだあるのです。ユーザーの方からのご支援が必要になることもあると思いますので、その際は、応援頂ければと思います。今後ともよろしく願いいたします。



※6『殉職刑事!』 Wi ウェアとして配信が予定されていたアクションアドベンチャーゲーム。

Text=VHS(フリーライター)



VRITRA (ウツ)



2012 scholars



コンティニューもストリセレクトも存在しない、ゲームクリアー
1コインALL以外認めないという
硬派な仕様。自機狙い高速弾を一氣
に切り返す弾避け、複雑に変化し行
く手を阻む地形。[WITRAI]はそ
んなクラシカルなシューティングの
魅力を現代によりがえらせた意欲作
だ。だがストイックなコンセプトの
一方でそのシステムはシンプルで爽
快。ショットはオート連射、自機は
フリックで自在に動き、ボタンはゲ
ム消費で強力なプレスを放つ「ブ

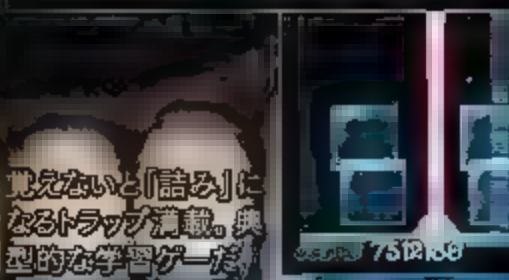


回転して迫る棒レールと自機X座標に合わせて直角に屈折するレールにキラキラの光が、

「ースト」ボタンだけ。稼ぎ要素はブ
ーストで点数倍率が上昇するシンプ
ルなものだがこれがフリックとの相
性が抜群、ブースト中に画面をこす
り高速のワインダーを画面全体にか
けて敵を一掃する爽快感はフリック
ならではだ。そして忘れてならない
のが名作へのリスベクト溢れる陰険
なギミックの数々。往年のシュータ
ーならかつてゲーセンで悶絶した
トラウマが次々よみがえることだろ
う。シンプルで爽快なシステムと複
雑なギミック、そして1コイン勝負
の緊張感。1コインALLまでの20
分「WITRAI」はあなたに濃密な体
験を約束してくれるはずだ。



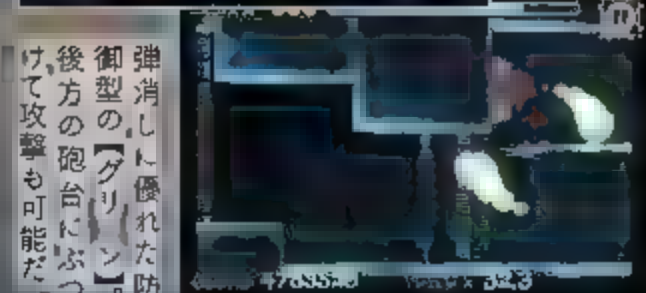
地獄突きしたくな
おっさんが後を絶
ないと噂の1面



覚えないと「詰み」になるトラップ満載。典型的な学習ゲーだ。

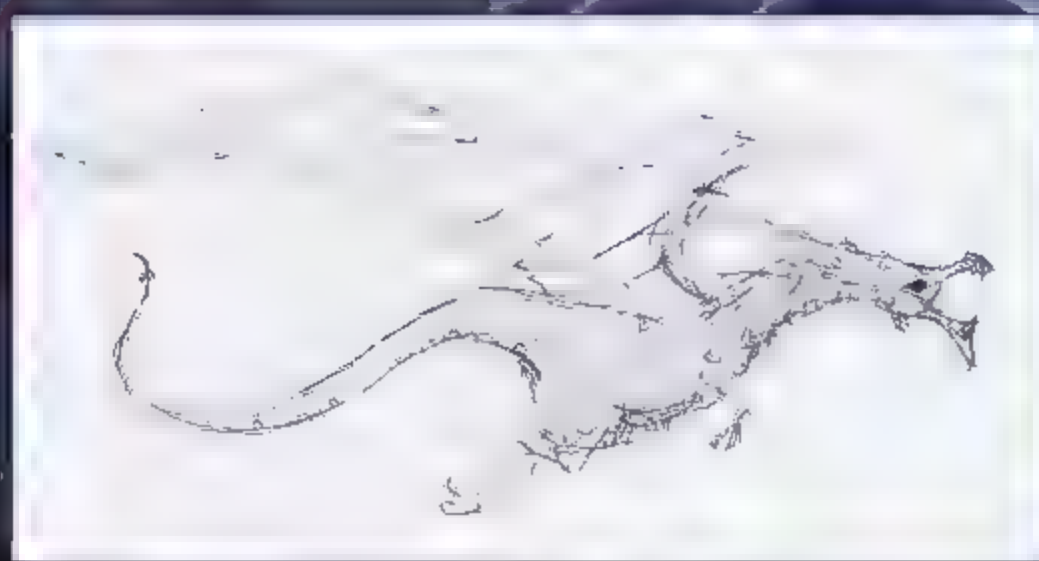
[illegible]

前方拡散型の【イエロ】。中型機にはヴァジューノをめり込ませると効果的



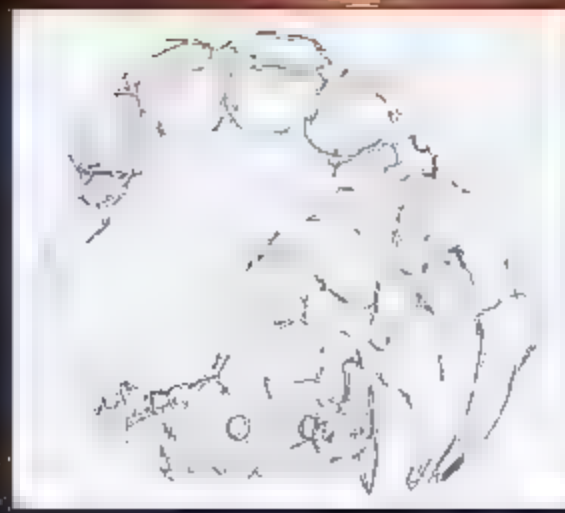
弾消しに優れた防
御型の【グリ
ン】
後方の砲台にぶつ
けて攻撃も可能だ

本作に限った話ではないが、クリック操作の精度を上げると自分の指で画面が隠れてしまいがち。本作の場合、右利きで操作すると高速かつ精密な制御が行えてオススメだ。



プレイヤーキャラ
完成版CG

プレイヤーキャラ開発時ラフスケッチ



ボスキャラ
開発時
ラフスケッチ



株式会社サルボ 佐渡大志



『グラディウス』を試作!? 斬新な開発経緯

Interview 高岡 昌弘 (フリーライター)

社内での担当部署などを教えて下さい。また、過去に開発を手がけたゲームの代表作などがあれば教えてください。

佐渡 人数が6人と少ない会社ですので特に部署分けはしておりません。基本的にはFlashを中心としたWebコンテンツ制作会社ですので、私としてはゲーム開発は案件に付随したFlashミニゲームくらいです。

シューティングゲームにはどのような思い入れがありますか? 初めてプレイしたタイトル、好きなタイトルとその理由、シューティングゲームの魅力など、個人的な意見をお聞かせください。

佐渡 ゲーム業界にいる私の兄の影響も大きく、幼少の頃からシューティングはずっとプレイしておりました。「ギャラクシアン」あたりから昨今のもので、主要なものはほとんど遊んでいると思います。もちろん好きなタイトルは多いのですが、一番印象に残っているのは「グラディウスII」でしょうか。初めて出会ったのは小学生の頃でしたが、綺麗で斬新なグラフィック・サウンド・展開・ゲーム性などすべてにおいて最高のゲームだといまだに思っています。

シューティングの種類としては自機以外の何かを操って、敵のパターンを覚えて攻略していくもの、いわゆる「R TYPE」に代表されるパズル系のシューティングが好きですね。弾幕系のものも好きで遊んでいるのですが、ちょっと苦手かも

しれません。うまく避けられなくて(笑)。

シューティングはルールもシンプルで、短時間で大いに満足感が得られるところに魅力があると思っています。作り手としては実装が比較的容易であるのと、またタッチパネルとの相性も決して悪くはないところが良いですね。

Webコンテンツ制作会社である株式会社サルボが、スマートフォン向けのゲームアプリを開発。さまざまなゲームジャンルがある中で、なぜシューティングゲームを選んだのでしょうか?

佐渡 弊社はiPhoneを使用したテクニカルなプロモーションコンテンツを中心に制作しておりますが、スマートフォンが普及するにつれFlashが下火になり、別の方向を模索する必要性がありました。その一環としてのアプリ開発なのですが、普通のアプリを作っていたのでは本職の方に負けてしまうので。弊社の売りとしてテクニカルな部分と、そのコンテンツの演出表現がございましたので、システム屋さんには作れないような演出の凝ったアプリを作ろう! と思っていたら成り行きでゲームになっていました。シューティングなのは、まあ趣味ですね(笑)。

今後スマートフォン向けゲームアプリ、さらにはコンシューマゲームやアーケードゲームなどを手がける可能性はあるのでしょうか?

佐渡 スマートフォン向けのゲーム開発は続けていくと思います。ただ、制作工数分の売上を出すのは難しいので本業のWebを続けつつ、懐に余裕があったり期間が空いた場合に好きなものを作るといったことになるかと思っています。ゲームやアプ



プレイヤーキャラ、ボスキャラ 開発時ラフスケッチ

りを年に2本くらいリリースできれば上等という感じでしょか。

『Writra』について教えてください。開発にはどのような立場でかわっていますか？

佐渡 企画から制作まで中心的に担当しています。細かく言うと、企画・設計・ディレクション・プログラム・エフェクト系グラフィック・プレスリリースのライティング・PV制作などなど、細かい雑務まで好き勝手やらせていただきました。

——『Writra』の開発は、どのような経緯でスタートしたのでしょうか？ また、開発期間や開発スタッフの人数なども教えてください。

佐渡 開発の経緯ですが、いくつか特殊な事情があります。

まず第一に、「弊社はアプリやゲームの開発もできますよ！」とクライアントにPRしたかったことがあります。Web制作の分野では、一定の評価を頂いていると思うのですが、アプリの受託開発依頼はありませんでしたので、まずは開発実績を作る必要がありました。

そして次に、これが一番特殊な事情だと思うのですが、私は新しい環境を勉強する場合に、まず『グラディウス』を移植してみるんです。もちろん公開はできませんし、全部の面を作り込むわけではありませんが、『Flashで動作する『グラディウス』も手元にあります。そしてスマホアプリ開発を勉強する際にも、とりあえず『グラディウス』を移植するところから始めました。

第三に、昨年は弊社の売上が好調でして、決算2ヵ月前に必要な売り上げを達成してしまっ

社内的に、その2ヵ月間を勉強期間としたのですが、どうせならアプリかゲームを作ろうと。たまたまその時手元にスマホで動く『グラディウス』が作ってありましたので（笑）、それを生かしたゲームを短期で作ろうという話になりました。

スタッフですが、基本的には社内全員参加です。中心的に開発していたのは3人で、私とグラフィック1人・サウンド1人となります。

——スマートフォンやタブレットでプレイする横スクロールシューティングとすることで、デザインやゲーム性などで工夫した部分はありますか？

佐渡 ターゲットがスマートフォンユーザーということで、シューティング好きにはもちろん、シューティングが初めてのライトユーザーにも受け入れてもらえるよう、できるだけシンプルなシステムにしてみました。ダメージ制であることや、アイテム連取によるパワーアップやミスによるパワーダウンがないのもそのためです。

タッチパネルでボタン操作を行うのは1つが限界であると開発当初から想定していたのと、やはり「意識的に狙い撃つ」という行為がシューティングには重要だと思いましたので、唯一のボタン操作としてブースト攻撃を割り当てております。

プレイ時間に関しては、通勤時間などの空いた時間でクリアできるよう20分ほどに設定したのですが、もうちょっとボリュームがあっても良かったかなと反省しております。

開発に際して影響を受けた作品はありますか？

佐渡 「斑鳩」や「レイディアントシルバーガン」『R-Type』や「イメージファイト」あたりの影響



は敵の攻撃や自機の装備などに色濃く出ていると思います。タイトル画面の、いきなりラスボスの怖い絵とロゴの構図は「沙羅曼蛇」ですね。ただやはり一番影響を受けているのは「グラディウス」です。何と言っても一度出来上がった「グラディウス」を解体するところから開発がスタートしますので（笑）。

インド神話をモチ・フにした名称（最終面の背景には寺院など）が登場しますが、その理由や効果などを教えてください。そして「黒き竜」がヴリトラで武器がヴァジュラということは、「青き竜」はインドラなのでしょっかつ？

佐渡 まず最初に「竜vs竜」という構図だけがありまして。竜の名前で、ゲームタイトルや他アプリで使用されていないもの・かつインパクトのある名称として「VRITRA」に決定しました。

おのずと世界設定はインド神話になりました、武器名が「ヴァジュラ」なのもそのためです。…応神話にのっとり、ヴリトラと戦う舞台も夕方となっています。

開発者の趣味が炸裂！採算度外視の凄み

Interviewer: VHS (フシキ)

クラシックな2Dシューティングなのに画面が非常に高解像度で綺麗です。「新しい2D」だと特に。特にサソリの尻尾やクモの足など、解像度で多関節キャラがウネウネするのはキモカッツイイです。

佐渡 ありがとうございます。スマホ全般をターゲットとしてはいたのですが、やはり画面の大き

いiPadが一番プレイしやすいのは想定しておりました。そのiPadで汚く見えてしまうのは嫌なのと、ちょうどRetina端末が普及してiPhone3GS以下を非対象とするアプリが増えてきておりましたので、当初からRetina対応での開発を決定しました。

多関節はロマンがあって好きなんですけど、実装にはちょっと時間が必要なんです。今回は時間もないので、できれば避けて通りたかったんですけど、敵が虫モチーフということもあり、デザイナーがどんどん上げてしまつて。気がついたら全部のボスが多関節キャラで、しかもすべて違うルーンが必要だったという（泣）。

起動時の格子模様に入めた意味とは。アケドゲムみたいな画面調整機能はスマホには必要ないのに。次回作は大きいのをうつ表示（例、彩京基板）したり、パノラマにメロアイト無意味なカウントダウンを希望したいところですが、いかがでしょうか？

佐渡 起動時の格子模様についてはお察しのとおりです。起動画面が思いのほか短くて、会社やゲームのロゴを入れても一瞬だったので、ちょっと遊んでみました。社内ではあの意味やネタ元に気がつく人はいなかったのですが、さすがに公開後はちょっと突っ込まれましたね。次作で別なモチーフを入れていくのも良いと思うのですが、ちょっと反省するところもあったのでコンテンツに沿ったものにしていくかと思っています。

初期バージョンよりも今のほうが操作がしやすい印象を受けました。操作系についてはどのような工夫をされましたか？



佐渡 自機の移動ですが、制作当初からタッチでの相対移動しかありえないと思っていました。また縦スクロールの場合は大体画面の下にタッチ操作エリアを作っておけば良いのですが、横スクロールだと利き手により左右両方の可能性がりますので、いっそ自由自在に画面サイズや位置・ボタンレイアウトを変更できるようにしてみました。ポーズメニューから設定できて、気づいた方にはとても好評なのですが、ちょっとわかりづらかったかもしれません。

また、初期バージョンには、状況により竜が操作できなくなるバグがありました。タッチイベントの処理を緩くして調整したのですが、操作しやすくなったと言う方とそうでない方がいるようです。このあたり、ケイブさんやタイトーさんはうまくやっていらっしゃるんだなと思います。

ボス戦で大道的な安全地帯があったら教えてください！ ボスの後ろに回るとか。いろいろ試していますが見つかりません。

佐渡 安全地帯は特に設定しておりません。2面ボス低難易度に関しては、極太レーザー以外は目の前へばりつきで倒せる、くらいでしょうか……。

ボス戦はスタンダードな作りですが、ボス戦について特殊な（いじわるな）ギミックを採用する予定はなかった？ 自分はラスボスの最終形態（ブースト）はヴァジュラを弱点に埋め込んだり、ブーストをカウンターでぶち込まないと倒せないに違いないと勝手に思っていました。普通に倒せてしまい拍子抜けでした。

佐渡 確かにスタンダードな作りですね（笑）。シ

ューティングの醍醐味って、敵の攻撃を覚えることで次回プレイでは避けられるようになるという暗記による上達感も大きいと思っています。それで1面ボスの尻尾攻撃や2面ボス回転レーザー、3面ボスの自機の目前張りつきなどいくつかの「初見殺し」は設定してみたのですが、シューティング慣れしている方には物足りなかったかもしれませんね。

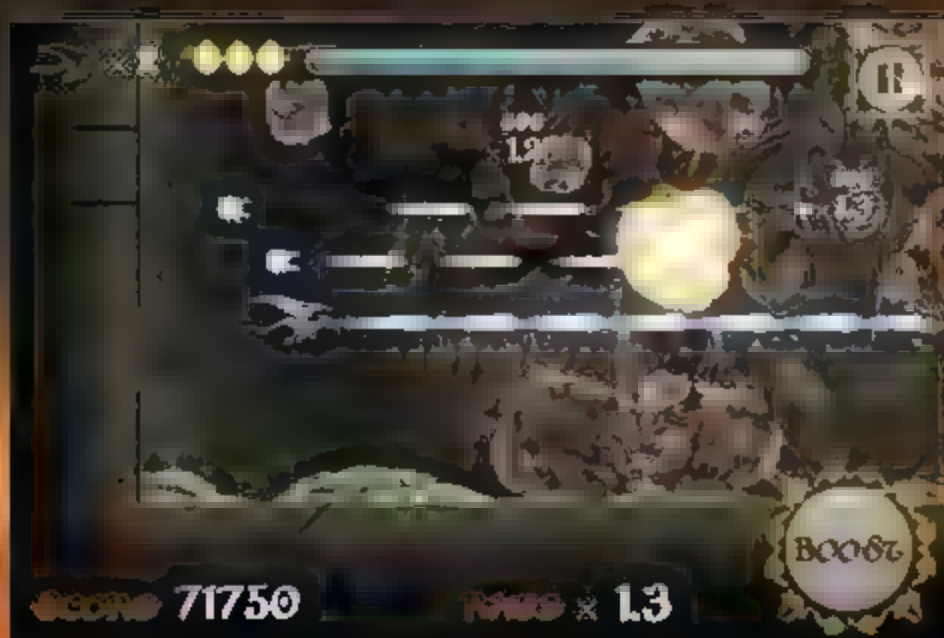
また個人的に「同じ武装同士が戦う、だけど相手のほうが良いものを持っている」というシチュエーションが好きで。ラスボスもヴァジュラを装備していますが、アイテムを取っていくと同色ヴァジュラ対決になるようになっていきます。最終形態では「ブーストvsブースト」の構図にしたくて、ブーストカウンターは実装を試していたのですが、見た目がカッコよくならなかったことと、あまりに「メタルブラック」しすぎてしまいましたので（笑）、やめることにしました。

戻り復活+コンティニューを採用しなかったのは、なぜでしょう？

佐渡 戻り復活に関しては、テンポを崩してしまうのと、ライトユーザーがそこで離脱してしまうのを恐れ、採用しなかった経緯があります。

コンティニューは、追加課金で入れているかどうかという声も社内ではあったのですが、プレイヤーの足下を見るような追加課金はまず私が好きではないのと、一番易しい難易度は誰でもクリアできる設定にしておけばコンティニューは必要ないだろうなと思う実装しませんでした。

実際にはイーजीでも難しかったようで、アッ



アップデートでさらに簡単にしたりしたのですが、初心者プレイヤーを見た感じ、まだ難しいようです。

ライトユーザーがどのようにシューティングをプレイするのかというのはなかなか見れる機会がありませんので、このあたり、次作に大いに参考になるところがあると思っています。

無料体験版（ダイジェスト）のボリュームが大きく、オリジナル構成、ボス戦まで含み、実績&ネットランキング集計まで実装していましたが、やりすぎでは（笑）？

佐渡 確かにそれは各所で指摘を受けていますね（笑）。本編の売上に影響を及ぼしているのは事実だと思いますが、今回は弊社のPRが第一の目的で、売上はこの次ということもあり、フルスペックで機能搭載しています。

タイトルがフスボスの名前になっていますが、ほかにタイトル候補はどんなものがありましたか？ 「ウノトラ」 カタカナ四文字で東亜プランっぽい雰囲気を感じます。

佐渡 開発コードネームは「DragonGun」でしたね。すでに同名のゲームが存在しておりましたので、採用には至りませんでした。また「VRITRA」というタイトルや硬派な世界観は完全にスタッフの趣味ですね。売上は完全に度外視しておりますので、スタッフ各人の趣味が炸裂し組み合わせられているということになっています（笑）。説明的な要素や萌えの要素がほほえないのもそのためですね。アイコンや見た目も完全に洋ゲーですので、日本製であるということに驚かれたユーザーさんもいるみたいです。

次のステージへ——サルボのこれから

Interviewer 高岡 昌己（チノリ・タカオキ）

どのような意見や反響がありましたか？

佐渡 ありがたいことに「スマホの横シューとしては最高の出来」とまで書いていただけるレビューサイトもあり、一定の評価は頂けているようです。もちろん、ボリュームの少なさやシンプル過ぎる構成の部分ではいくつもの指摘を受けております。海外のレビューで、タイトル画面が怖すぎるので☆1つ—というのもありましたね（笑）。

今になって思えば、決してスマートフォン向けの作りになっているとは言えませんが、反省するところも多いです。このあたりは次作で解消していくかと思っています。それでも「VRITRA」のリリースをきっかけに、いくつかのクライアント様からゲームやアプリの制作依頼がございましたので、「弊社のPR」という第一目的に関しては達成していると言ってよいのかもしれません。

「VRITRA」の追加要素配信や新作の開発など、今後の予定や展開について教えてください。

佐渡 「VRITRA」に関して言うと、今のところメンテナンスアップデートくらいでしょうか。もちろん、売上があれば追加ステージなどあってもよいとは思っていますが、気持ちは次作に移っていますね。まだ検証中ではありますが、スマートフォンらしいシューティングの在り方を模索しているところで、今のところ感触は悪くなさそうです。「VRITRA」よりは多少色気を出したものになるかと思っていますので、ご期待いただければと思います。

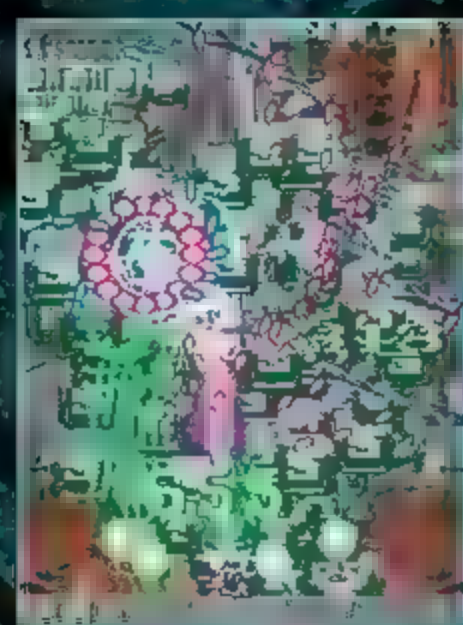
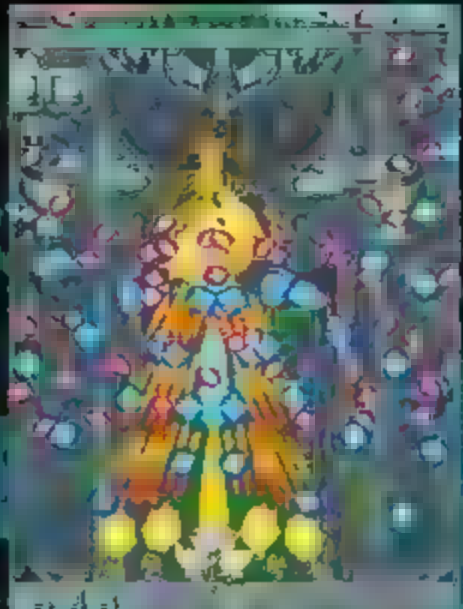
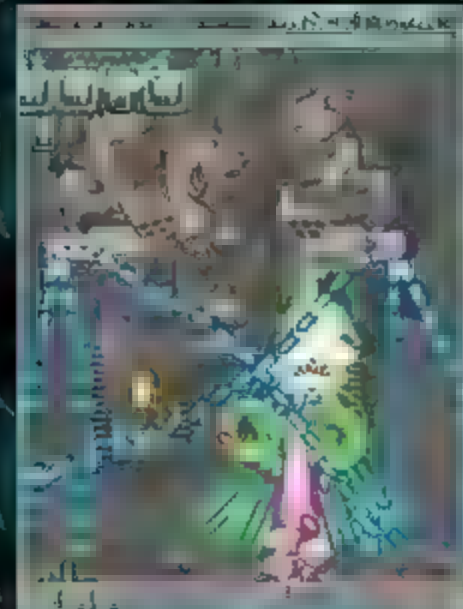


紅地獄花



PS3

- プレイステーション3
 ■5pb.
 ■2013年7月25日発売予定
 ■通常版：7140円(税込)、初回限定版：10290円(税込)
 ■CERO A (全年齢対象)
 ©2002 CAVE CO., LTD. ©2009-2013 MAGES/5pb.
 Text=編集部



STORY

THE SCHWAB
EISENBERG & SCHWAB



回イドⅡエウアンズマン

FH-X4
Panzer-Jäger



ユウマ・ナナセ



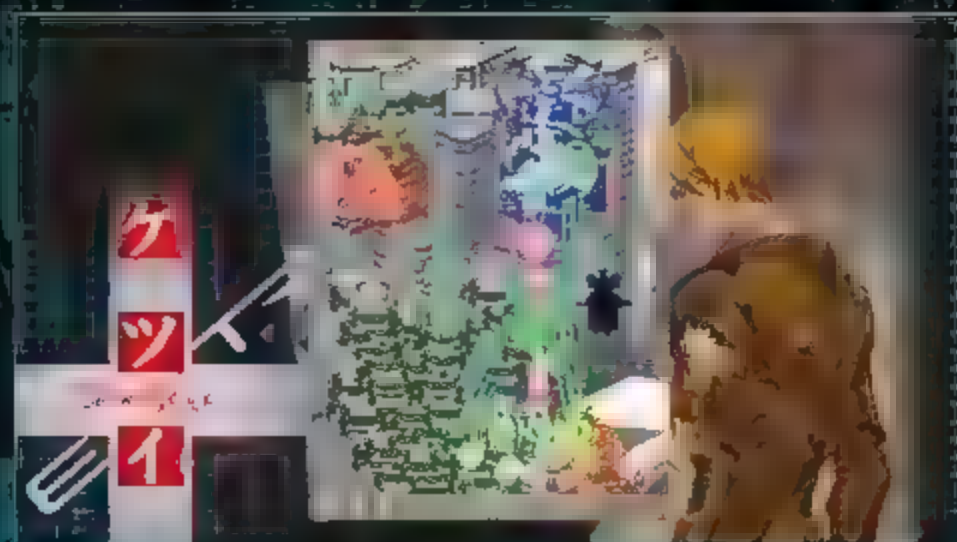
ステイール・リユビク

1. $\frac{1}{x^2} = x^{-2}$ $\frac{d}{dx} x^{-2} = -2x^{-3} = -\frac{2}{x^3}$
 2. $\frac{1}{x^3} = x^{-3}$ $\frac{d}{dx} x^{-3} = -3x^{-4} = -\frac{3}{x^4}$
 3. $\frac{1}{x^4} = x^{-4}$ $\frac{d}{dx} x^{-4} = -4x^{-5} = -\frac{4}{x^5}$
 4. $\frac{1}{x^5} = x^{-5}$ $\frac{d}{dx} x^{-5} = -5x^{-6} = -\frac{5}{x^6}$
 5. $\frac{1}{x^6} = x^{-6}$ $\frac{d}{dx} x^{-6} = -6x^{-7} = -\frac{6}{x^7}$
 6. $\frac{1}{x^7} = x^{-7}$ $\frac{d}{dx} x^{-7} = -7x^{-8} = -\frac{7}{x^8}$
 7. $\frac{1}{x^8} = x^{-8}$ $\frac{d}{dx} x^{-8} = -8x^{-9} = -\frac{8}{x^9}$
 8. $\frac{1}{x^9} = x^{-9}$ $\frac{d}{dx} x^{-9} = -9x^{-10} = -\frac{9}{x^{10}}$
 9. $\frac{1}{x^{10}} = x^{-10}$ $\frac{d}{dx} x^{-10} = -10x^{-11} = -\frac{10}{x^{11}}$
 10. $\frac{1}{x^{11}} = x^{-11}$ $\frac{d}{dx} x^{-11} = -11x^{-12} = -\frac{11}{x^{12}}$
 11. $\frac{1}{x^{12}} = x^{-12}$ $\frac{d}{dx} x^{-12} = -12x^{-13} = -\frac{12}{x^{13}}$
 12. $\frac{1}{x^{13}} = x^{-13}$ $\frac{d}{dx} x^{-13} = -13x^{-14} = -\frac{13}{x^{14}}$
 13. $\frac{1}{x^{14}} = x^{-14}$ $\frac{d}{dx} x^{-14} = -14x^{-15} = -\frac{14}{x^{15}}$
 14. $\frac{1}{x^{15}} = x^{-15}$ $\frac{d}{dx} x^{-15} = -15x^{-16} = -\frac{15}{x^{16}}$
 15. $\frac{1}{x^{16}} = x^{-16}$ $\frac{d}{dx} x^{-16} = -16x^{-17} = -\frac{16}{x^{17}}$
 16. $\frac{1}{x^{17}} = x^{-17}$ $\frac{d}{dx} x^{-17} = -17x^{-18} = -\frac{17}{x^{18}}$
 17. $\frac{1}{x^{18}} = x^{-18}$ $\frac{d}{dx} x^{-18} = -18x^{-19} = -\frac{18}{x^{19}}$
 18. $\frac{1}{x^{19}} = x^{-19}$ $\frac{d}{dx} x^{-19} = -19x^{-20} = -\frac{19}{x^{20}}$
 19. $\frac{1}{x^{20}} = x^{-20}$ $\frac{d}{dx} x^{-20} = -20x^{-21} = -\frac{20}{x^{21}}$
 20. $\frac{1}{x^{21}} = x^{-21}$ $\frac{d}{dx} x^{-21} = -21x^{-22} = -\frac{21}{x^{22}}$
 21. $\frac{1}{x^{22}} = x^{-22}$ $\frac{d}{dx} x^{-22} = -22x^{-23} = -\frac{22}{x^{23}}$
 22. $\frac{1}{x^{23}} = x^{-23}$ $\frac{d}{dx} x^{-23} = -23x^{-24} = -\frac{23}{x^{24}}$
 23. $\frac{1}{x^{24}} = x^{-24}$ $\frac{d}{dx} x^{-24} = -24x^{-25} = -\frac{24}{x^{25}}$
 24. $\frac{1}{x^{25}} = x^{-25}$ $\frac{d}{dx} x^{-25} = -25x^{-26} = -\frac{25}{x^{26}}$
 25. $\frac{1}{x^{26}} = x^{-26}$ $\frac{d}{dx} x^{-26} = -26x^{-27} = -\frac{26}{x^{27}}$
 26. $\frac{1}{x^{27}} = x^{-27}$ $\frac{d}{dx} x^{-27} = -27x^{-28} = -\frac{27}{x^{28}}$
 27. $\frac{1}{x^{28}} = x^{-28}$ $\frac{d}{dx} x^{-28} = -28x^{-29} = -\frac{28}{x^{29}}$
 28. $\frac{1}{x^{29}} = x^{-29}$ $\frac{d}{dx} x^{-29} = -29x^{-30} = -\frac{29}{x^{30}}$
 29. $\frac{1}{x^{30}} = x^{-30}$ $\frac{d}{dx} x^{-30} = -30x^{-31} = -\frac{30}{x^{31}}$
 30. $\frac{1}{x^{31}} = x^{-31}$ $\frac{d}{dx} x^{-31} = -31x^{-32} = -\frac{31}{x^{32}}$
 31. $\frac{1}{x^{32}} = x^{-32}$ $\frac{d}{dx} x^{-32} = -32x^{-33} = -\frac{32}{x^{34}}$
 32. $\frac{1}{x^{33}} = x^{-33}$ $\frac{d}{dx} x^{-33} = -33x^{-34} = -\frac{33}{x^{35}}$
 33. $\frac{1}{x^{34}} = x^{-34}$ $\frac{d}{dx} x^{-34} = -34x^{-35} = -\frac{34}{x^{36}}$
 34. $\frac{1}{x^{35}} = x^{-35}$ $\frac{d}{dx} x^{-35} = -35x^{-36} = -\frac{35}{x^{37}}$
 35. $\frac{1}{x^{36}} = x^{-36}$ $\frac{d}{dx} x^{-36} = -36x^{-37} = -\frac{36}{x^{38}}$
 36. $\frac{1}{x^{37}} = x^{-37}$ $\frac{d}{dx} x^{-37} = -37x^{-38} = -\frac{37}{x^{39}}$
 37. $\frac{1}{x^{38}} = x^{-38}$ $\frac{d}{dx} x^{-38} = -38x^{-39} = -\frac{38}{x^{40}}$
 38. $\frac{1}{x^{39}} = x^{-39}$ $\frac{d}{dx} x^{-39} = -39x^{-40} = -\frac{39}{x^{41}}$
 39. $\frac{1}{x^{40}} = x^{-40}$ $\frac{d}{dx} x^{-40} = -40x^{-41} = -\frac{40}{x^{42}}$
 40. $\frac{1}{x^{41}} = x^{-41}$ $\frac{d}{dx} x^{-41} = -41x^{-42} = -\frac{41}{x^{43}}$
 41. $\frac{1}{x^{42}} = x^{-42}$ $\frac{d}{dx} x^{-42} = -42x^{-43} = -\frac{42}{x^{44}}$
 42. $\frac{1}{x^{43}} = x^{-43}$ $\frac{d}{dx} x^{-43} = -43x^{-44} = -\frac{43}{x^{45}}$
 43. $\frac{1}{x^{44}} = x^{-44}$ $\frac{d}{dx} x^{-44} = -44x^{-45} = -\frac{44}{x^{46}}$
 44. $\frac{1}{x^{45}} = x^{-45}$ $\frac{d}{dx} x^{-45} = -45x^{-46} = -\frac{45}{x^{47}}$
 45. $\frac{1}{x^{46}} = x^{-46}$ $\frac{d}{dx} x^{-46} = -46x^{-47} = -\frac{46}{x^{48}}$
 46. $\frac{1}{x^{47}} = x^{-47}$ $\frac{d}{dx} x^{-47} = -47x^{-48} = -\frac{47}{x^{49}}$
 47. $\frac{1}{x^{48}} = x^{-48}$ $\frac{d}{dx} x^{-48} = -48x^{-49} = -\frac{48}{x^{50}}$
 48. $\frac{1}{x^{49}} = x^{-49}$ $\frac{d}{dx} x^{-49} = -49x^{-50} = -\frac{49}{x^{51}}$
 49. $\frac{1}{x^{50}} = x^{-50}$ $\frac{d}{dx} x^{-50} = -50x^{-51} = -\frac{50}{x^{52}}$
 50. $\frac{1}{x^{51}} = x^{-51}$ $\frac{d}{dx} x^{-51} = -51x^{-52} = -\frac{51}{x^{53}}$
 51. $\frac{1}{x^{52}} = x^{-52}$ $\frac{d}{dx} x^{-52} = -52x^{-53} = -\frac{52}{x^{54}}$
 52. $\frac{1}{x^{53}} = x^{-53}$ $\frac{d}{dx} x^{-53} = -53x^{-54} = -\frac{53}{x^{55}}$
 53. $\frac{1}{x^{54}} = x^{-54}$ $\frac{d}{dx} x^{-54} = -54x^{-55} = -\frac{54}{x^{56}}$
 54. $\frac{1}{x^{55}} = x^{-55}$ $\frac{d}{dx} x^{-55} = -55x^{-56} = -\frac{55}{x^{57}}$
 55. $\frac{1}{x^{56}} = x^{-56}$ $\frac{d}{dx} x^{-56} = -56x^{-57} = -\frac{56}{x^{58}}$
 56. $\frac{1}{x^{57}} = x^{-57}$ $\frac{d}{dx} x^{-57} = -57x^{-58} = -\frac{57}{x^{59}}$
 57. $\frac{1}{x^{58}} = x^{-58}$ $\frac{d}{dx} x^{-58} = -58x^{-59} = -\frac{58}{x^{60}}$
 58. $\frac{1}{x^{59}} = x^{-59}$ $\frac{d}{dx} x^{-59} = -59x^{-60} = -\frac{59}{x^{61}}$
 59. $\frac{1}{x^{60}} = x^{-60}$ $\frac{d}{dx} x^{-60} = -60x^{-61} = -\frac{60}{x^{62}}$
 60. $\frac{1}{x^{61}} = x^{-61}$ $\frac{d}{dx} x^{-61} = -61x^{-62} = -\frac{61}{x^{63}}$
 61. $\frac{1}{x^{62}} = x^{-62}$ $\frac{d}{dx} x^{-62} = -62x^{-63} = -\frac{62}{x^{64}}$
 62. $\frac{1}{x^{63}} = x^{-63}$ $\frac{d}{dx} x^{-63} = -63x^{-64} = -\frac{63}{x^{65}}$
 63. $\frac{1}{x^{64}} = x^{-64}$ $\frac{d}{dx} x^{-64} = -64x^{-65} = -\frac{64}{x^{66}}$

1. Einleitung
 2. Grundlagen
 3. Methoden
 4. Ergebnisse
 5. Diskussion
 6. Fazit
 7. Literaturverzeichnis
 8. Anhang
 9. Index
 10. Abkürzungen
 11. Formeln
 12. Diagramme
 13. Tabelle
 14. Figuren
 15. Quellen
 16. Verweise
 17. Notizen
 18. Appendix
 19. Glossar
 20. Register
 21. Verzeichnis
 22. Verzeichnis
 23. Verzeichnis
 24. Verzeichnis
 25. Verzeichnis
 26. Verzeichnis
 27. Verzeichnis
 28. Verzeichnis
 29. Verzeichnis
 30. Verzeichnis
 31. Verzeichnis
 32. Verzeichnis
 33. Verzeichnis
 34. Verzeichnis
 35. Verzeichnis
 36. Verzeichnis
 37. Verzeichnis
 38. Verzeichnis
 39. Verzeichnis
 40. Verzeichnis
 41. Verzeichnis
 42. Verzeichnis
 43. Verzeichnis
 44. Verzeichnis
 45. Verzeichnis
 46. Verzeichnis
 47. Verzeichnis
 48. Verzeichnis
 49. Verzeichnis
 50. Verzeichnis
 51. Verzeichnis
 52. Verzeichnis
 53. Verzeichnis
 54. Verzeichnis
 55. Verzeichnis
 56. Verzeichnis
 57. Verzeichnis
 58. Verzeichnis
 59. Verzeichnis
 60. Verzeichnis
 61. Verzeichnis
 62. Verzeichnis
 63. Verzeichnis
 64. Verzeichnis
 65. Verzeichnis
 66. Verzeichnis
 67. Verzeichnis
 68. Verzeichnis
 69. Verzeichnis
 70. Verzeichnis
 71. Verzeichnis
 72. Verzeichnis
 73. Verzeichnis
 74. Verzeichnis
 75. Verzeichnis
 76. Verzeichnis
 77. Verzeichnis
 78. Verzeichnis
 79. Verzeichnis
 80. Verzeichnis
 81. Verzeichnis
 82. Verzeichnis
 83. Verzeichnis
 84. Verzeichnis
 85. Verzeichnis
 86. Verzeichnis
 87. Verzeichnis
 88. Verzeichnis
 89. Verzeichnis
 90. Verzeichnis
 91. Verzeichnis
 92. Verzeichnis
 93. Verzeichnis
 94. Verzeichnis
 95. Verzeichnis
 96. Verzeichnis
 97. Verzeichnis
 98. Verzeichnis
 99. Verzeichnis
 100. Verzeichnis

「ケツイ」といえばシフトリング
ファンに広く知られる名作。原作で
あるアーケード版は2003年の発
売だが、それからアレレンジ版である
「ケツイデスレーベル」が2008
年にニンテンドーDSで、さらに2
010年には移植作品である「ケ
ツイ 絆地獄たち」EXTRA」が
Xbox 360にて発売された。なお、携
帯アプリでも2004年のFOMA
対応版など複数の移植版がリリース
されており、根強い人気を誇って
いる。そして今回発売されるのは
Xbox 360版をプレイステーション3
へ移植したものだ。

基本的なルールなどは上記にまと
めたが、本作の魅力について簡単に
語りたい。硬派な世界観や悲壯的な
ストーリー、並木学氏による激しく
も哀愁漂う楽曲などあるだろうが、
まず挙げたいのが「ロックシヨット
で敵を次々と撃破する」爽快感だ。
危険を承知で敵に近づき、圧倒的火力で撃ちまくる感覚は、細かいルールや難易度を気にさせないほどに、
直観的なスリルと興奮に溢れている。
なおXbox 360版に収録された、新



「Xモード」では序盤から敵が撃ち返しをしてくる。しかし赤い敵を撃破すると、画面上にある敵弾が一気に倍率アップへと変化、狙え一発逆転

ルール搭載の「Xモード」も収録。こちらはアーケード版のシステムや難易度を大幅にアレンジしたもので、特にスコアシステムが別物と云っていいほど変わっている。新鮮な気持ちで遊べるだろう。

ほかにもネットワーク対応マシキング搭載で、アーケードさんからのハイスコア競争に参加する楽しさも健在。原作発売から10年だが、今も色あせない不朽の名作「ケツィー」原作ファンはもちろん、未体験の方には、まさに今が「買い時」だ。

限定版・ムケド版『ケツイ〜絆地獄たち〜』ス パ ブルイBlu-ray

同梱特典 ・サウンドトラックCD 2枚組(Xモ ド arrange ver & ア ケ ド版『ケツイ〜絆地獄たち〜』STEREO ver.)



クリムゾン クローバー Crimzon Clover for NESiCAXLive

■アーケード NESiCAXLive ■冒険企画局 ■2013年4月25日
Adventure Planning Service YQ:SUBANE

Text=ジストリアス(フリーライター)

超硬派同人シューティングがアーケードへ

「同人ゲーム」という言葉には 種の境界線がある。「商業ゲーム」と比較すると、それはどれだけ面白い作品であっても、個人制作である以上は商業ゲームを越えられない壁があったからだ。音楽がフリー素材だったり、グラフィックが弱かったり。制作環境からか「手作り感」が見えてしまうのが、商業ゲームと比較される際の、同人ゲームの限界であり、その賛辞には「個人制作にしてはよくやった」という、どこかあたたかな目線が付いて回る。だがサクル四ツ羽根による『クリムゾンクローバー』は違った。グラフィックや音楽は市販の作品と比較しても引けをとらず、綿密に描きこまれたメカを次々撃破する硬派な世界観は、シューティングファンたちの火をつけた。体験版が話題を呼び、その期待に応えるように完成版が売れ、そして今回、冒険企画局の企画でアーケード進出という大出世を果たすことになった。

ゲームは非常にシンプルな弾幕型の縦スクロールシューティング。使用ボタンは3つで、フルオート連射のショット、追尾レーザーを発射するロックの展開、そしてゲージの蓄積具合によって効果が変わるブレイクである。基本的にはショットを撃ちつつ、適宜ロックを展開させて画面上の敵を攻撃、ピンチや「ムア」を稼ぐチャンスを見計らってブレイクを発動させる、という流れだ。特にロックに関しては頻繁

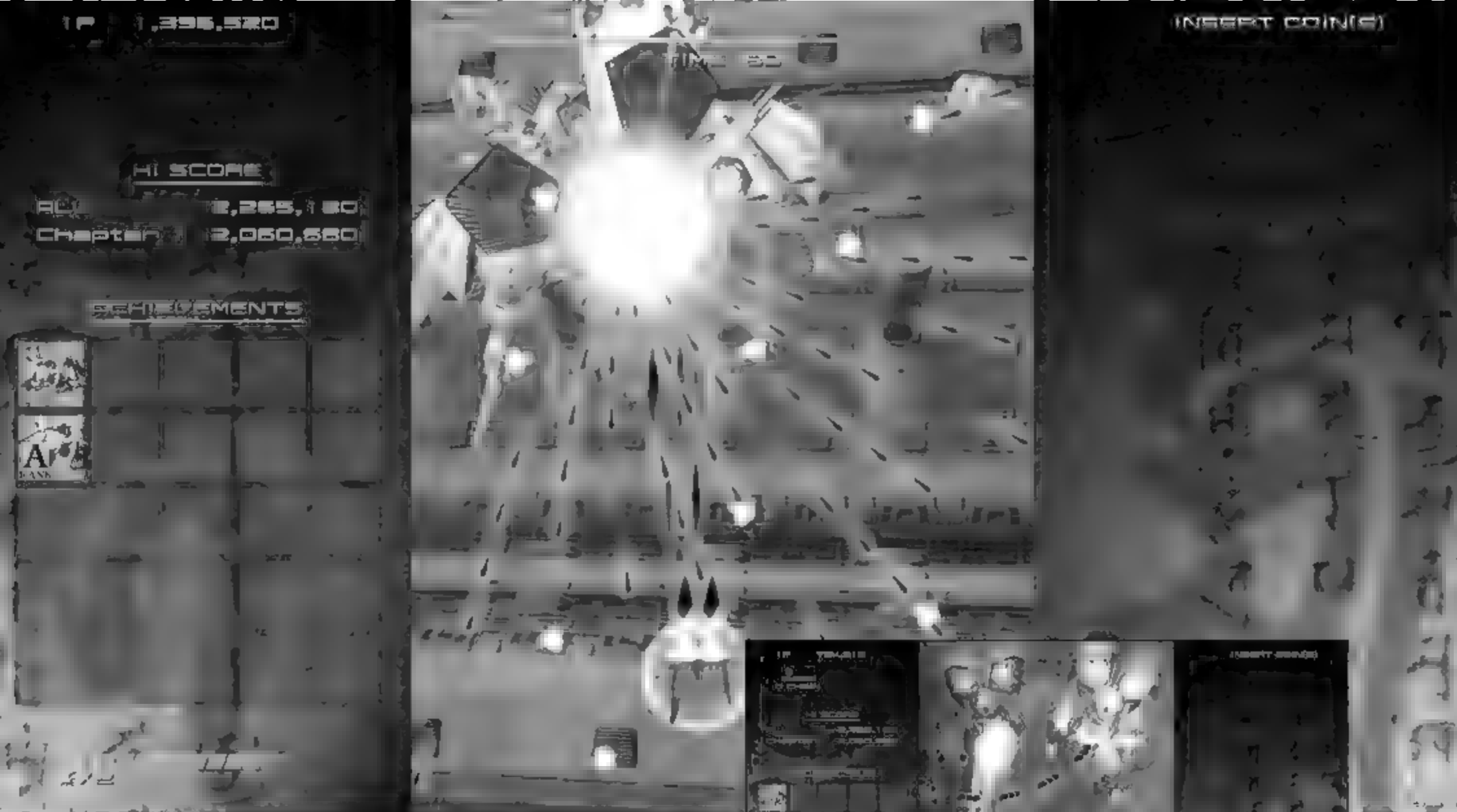
画面構成は原作の同人版に準拠。ゲームの肝となるブレイクゲージやブレイク制限時間は横画面の場合、画面左に表示



にボタンを押し離しするので、ゲーム開始前のボタン設定で工夫が必要かもしれない。

ブレイクは3つ存在し、まずはゲージが99%以下の規定値で発動する「ボム」。これは一般的なシューティングのように画面全体を攻撃し、敵の弾を無力化させるものだが、ゲージが100%になって発動すると、自機を一定時間強化する「ブレイクモード」が発動し、少し無敵時間がつく、得点アイテムの出現量が増加するなど、攻略やスコアアタックには必須のテクニックとなる。さらに、ブレイクモード中にゲージを100%にして再度ブレイクすると「ダブルブレイクモード」が発動。より攻撃力や得点倍率が上がるものの、時間切れでもモードが終了するまでは敵の攻撃も激化し、ボムが発動しなくなるなどのリスクもある。これらブレイクで敵を撃破しまくる圧倒的爽快感が本作最大の魅力だ。

アーケード版では新機体や新モードが追加されているほか、アーケード用の難易度調整、一部グラフィックや効果音の全面変更など、細部に至るまでチューニングが施されている。オンラインランキングも完備され、NESiCAを使って参加すればより熱くなれること間違いなし。「同人ゲーム」という垣根を越えた傑作をぜひとも触れてみよう。



斑鳩 for NESiCAXLive

■アーケード NESiCAX Live ■トレーナー ■2013年夏予定
© TREASURE 2001 2013

Text= 箭本進一(フリーライター)

理想の器、満つらざるとも屈せず。 伝説のシューティングゲーム、再臨。

『斑鳩』は2001年に発表された縦スクロールシューティングで、これを2013年にゲームセンターへの配信で遊べるようにしたのが『斑鳩 for NESiCAXLive』。

12年前の作品ではありますが、ゲームらしいゲームデザインは時代を越えるということを教えてください。

本作を統べるのは黒と白の二色による「属性」という概念ですが、「属性」と言っても複雑ではありません。

簡単にまとめると「自機は機体色(属性)を黒と白に切り替え可能。敵弾には黒と白の二色があり、自機と同じ色なら被弾しても平気」というのが本作のルール。

時に機体色を切り替えて敵弾を受け止め(吸収し)、時に回避して進めていくのが最初のステップとなります。

敵には黒と白の二種類が存在しますし、自機も敵機も、機体色と同じ黒・白の弾を撃ちます。

「同じ色の敵機を3機続けて撃墜するとボーナス点獲得」「敵機とは違う色の弾(白の敵機に黒い弾、もしくはその逆)を撃ち込むと大ダメージ」というふたつのルールを意識すると、ゲームは一気に奥深いものに。

敵機の出現パターンを覚え、同じ色の敵機を3機続けて撃墜してボーナスを稼ぐ。自機を敵弾と同じ色に変えて激しい攻撃を受け止めつつ、チャンスがあれば敵機と違う色



黒と白。抽象化されつつも空気感に満ちた画面は12年前の作品とは思えない静謐な美しさに満ちている

に自機を切り替えて大ダメージを狙っていく。シェイプアップされたルールの中でハイスコアの頂を目指す、実に「ゲーム」なプレイが楽しめると同時に、断片的に明かされる、作り込まれた世界観に心をつかまれるのです。

現在によみがえった本作は、Xbox LIVE アーケード版をベースにNESiCAXカードに対応。実績などの個人記録が残せるのに加え、難易度別、ステージ別、ゲームモード別で細かく集計される全国スコアランキングに参加できます。また、「チャプターセレクトモード」を搭載、好きなステージを3回(初期設定時)選んで練習することも可能となっています。

『斑鳩』開発時の試作版は「ショットに残弾数があり、敵の攻撃を吸収して残弾を増やす」という仕様で、そのルールを適用した「プロトタイプモード」が家庭用移植版には収録されるなどしていたのですが、今回のNESiCAX版ではアーケードとしては初めてこの「プロトタイプモード」が選択可能になっていることにも注目です。

シューティングゲーム氷河期の2001年に、あえてゲームとしての原点を問うた『斑鳩』は、12年を経てゲームセンターという最初の戦場に帰ってきました。1回100円の緊張感の中、作り手の覚悟と信念を感じ取ってください。



ステージの先にある奇想天外空中戦!

突然だが、連想ゲームを出題してみたい。

「火山・モアイ・触手」

「波動砲・反射レーザー・巨大戦艦」

「三画面・シーラカンス・振動シート」

これらのキーワードから連想するゲームは何か? 答えは、いずれも横スクロールシューティングの歴史的名作だ。何が言いたいかというと、歴史的な名作と語り継がれるには、語り継ぎやすい“第一印象”があるのではないかと……? という話である。この第一印象が、実はアーケードゲームに最初の1コインをプレイヤーに入れてもらうために、極めて重要なのではないかと個人的な経験を踏まえて私は考えている。アドバタイズデモや他人のプレイを観たときの第一印象で、遊びたくなくて初めてプレイし、中身の面白さという第二印象で継続して遊んで愛好し、ファンになるのではないかと。もちろん凄腕のスコアラーになると、画面を見ただけで稼ぎが面白そうで挑戦する方もいる。そういった上級者と差別化して、ゲームの中に繰り広げられる世界の先を見たくて遊ぶ人をクリアと呼ぶのかもしれない。そのクリアまで取り込めて、初めて大ヒット御礼と言える稼働率になるのではないかと。そのために必要な「先を観たくなる衝動」の第一印象を、これは私の主観ではあるが、ここ数年の中で極めて強く感じられたゲームが『赤い刀 真』だった。

画面を見れば戦闘機と人が同じサイズで空を飛び、空を戦艦が飛び、雪山に装甲列車が走り、洞窟内を潜水艦が飛び、壁面を装甲戦車が走る。ゲームは架空の世界を描



AC

赤い刀 真 for NESiCAxLive

■アーケード NESiCAxLive ■ケイブ
 ■2012年7月24日 稼働中
 ©2010, 2012 CAVE Interactive CO., LTD.
 ©TATTO CORPORATION 2010, 2012 ALL RIGHTS RESERVED

Text = 山本悠作(編集部)

く。架空にしてもミスマッチな光景の連続に「ありえないだろう!」と興味を引かれる。“なんかすごいゲーム”という第一印象となる。未体験の新規ユーザーの注目を集めて取り込み、眼で観て楽しませるだけの豪華な映像体験がある。

これだけ第一印象のインパクトが抜群なのに、「システムの複雑さが惜しい」という評価のほうが目立つ本作だが、実はボタンを押す順序さえ覚えていけば、ゲーム中盤まで通用する基礎力を付けることができる。具体的には、初心者スタート後、以下の①～⑤を繰り返そう。

- ①ショットボタン (敵を倒して緑色のゲージを回復)
- ②フルオート連射ボタン (敵を倒して鋼アイテムを収集)
- ③②を続けながら念身ボタン (戦闘機から幻忍に変わる)
- ④ショットボタン (カタナを生成)
- ⑤念身ボタン (緑色のゲージが消耗する前に、自機を幻忍から戦闘機に戻すと、カタナを発射)

以上。途中で敵弾に追い詰められたらボムでしのぐ。①②は手順が混ざってもいい。①～⑤を繰り返すだけで豪快に弾も敵も消して得点アイテムがジャブジャブ発生。カタナが敵を斬る斬撃音に「敵をやっつける必殺技を食らわしてやった感」に心が満たされる。視覚的ワンダーと攻略的カタルシスを『赤い刀 真 for NESiCAxLive』で体験しよう。

『首領蜂』『怒首領蜂』『怒首領蜂II』 三つの「蜂」サウンドが今よみがえる!

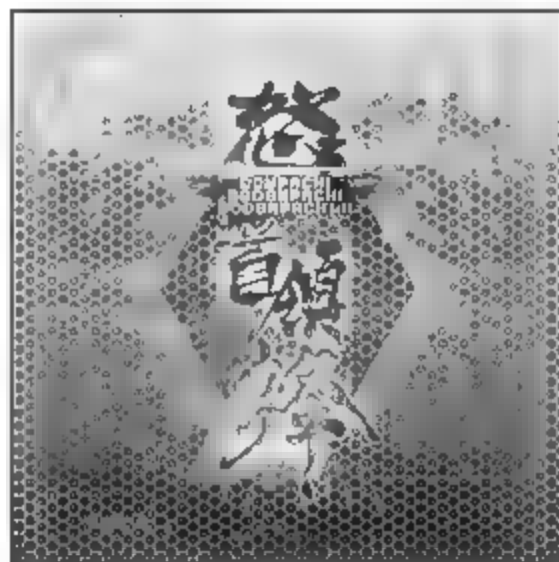
弾幕シューティングゲームの先駆者として、数多くの続編とファンを生み出してきた『怒首領蜂』シリーズ。その原点とも呼べる初期3タイトルがサントラCDで登場!

Text=ジストリアス(フリライター)



首領蜂/怒首領蜂/怒首領蜂II サウンドトラック

■CD2枚組 ■スィープレコード ■2012年11月2日 ■3150円(税込)
©1995 Index Corporation/CAVE P-SuperSweep co., Ltd.



DISC 1: 開発マスタ ver.1

■首領蜂

- 1 出撃命令! (自機セレクト)
- 2 静けさの前哨基地 (1面)
- 3 疾風部隊 (2面)
- 4 破壊神が行く (3面)
- 5 遙か上空での進撃 (4面)
- 6 激化する戦況の中で (5面)
- 7 好敵手、現わる (ボス)
- 8 俺に任せな!! (ステージクリア)
- 9 首領からの祝辞 (エンディング1)
- 10 突破口を開け! (ボーナスシーン)
- 11 重圧 (最終ボス)
- 12 任務を終えて (エンディング2)
- 13 戦士として永遠に (ネームレジスト)
- 14 闇の標的を追い (未使用)

■怒首領蜂

- 15 自機セレクト
- 16 1&4面BGM
- 17 2&5面BGM
- 18 3&6面BGM
- 19 ステージクリア
- 20 1周目エンディング
- 21 最終鬼畜兵器
- 22 ボス
- 23 2周目エンディング
- 24 ネームエントリー

■怒首領蜂II

- 25 オープニングデモ
- 26 モートセレクト/ネームエントリー
- 27 自機セレクト
- 28 覚醒 (ステージ1)・悪夢 (Nightmare)
- 29 出撃 (ステージ2)
- 30 戦慄 (Deep-Fear)
- 31 飛翔 (ステージ3)
- 32 天羅 (Dragnet)
- 33 侵略 (ステージ4)
- 34 地網 (Snare)
- 35 禁固 (ステージ5)
- 36 驚愕 (Panic)
- 37 終結 (ステージ6)
- 38 深藍 (Deep-Blue)
- 39 陰謀 (偽エンディング)
- 40 真相 (ステージ7)
- 41 陰謀 (Unknown)
- 42 真相 (真エンディング)
- 43 スタッフロール

■怒首領蜂

- 44 サターン版オリジナルステージBGM
- 45 ボイスコレクション

■首領蜂

- 46 ボイスコレクション

DISC 2: 基板新録 ver.1

■首領蜂

- 1 タイトル~クレジット
- 2 出撃命令! (自機セレクト)
- 3 静けさの前哨基地 (1面)
- 4 疾風部隊 (2面)
- 5 破壊神が行く (3面)
- 6 遙か上空での進撃 (4面)
- 7 激化する戦況の中で (5面)
- 8 好敵手、現わる (ボス)
- 9 俺に任せな!! (ステージクリア)
- 10 首領からの祝辞 (エンディング1)
- 11 突破口を開け! (ボーナスシーン)
- 12 重圧 (最終ボス)
- 13 任務を終えて (エンディング2)
- 14 戦士として永遠に (ネームレジスト)
- 15 闇の標的を追い (未使用)

■怒首領蜂

- 16 タイトル~クレジット
- 17 自機セレクト
- 18 1&4面BGM
- 19 2&5面BGM
- 20 3&6面BGM
- 21 ステージクリア
- 22 1周目エンディング
- 23 最終鬼畜兵器
- 24 ボス
- 25 2周目エンディング
- 26 ネームエントリー
- 27 未使用曲

■怒首領蜂II

- 28 オープニングデモ~クレジット
- 29 モートセレクト/ネームエントリー
- 30 自機セレクト
- 31 覚醒 (ステージ1)・悪夢 (Nightmare)
- 32 出撃 (ステージ2)
- 33 戦慄 (Deep-Fear)
- 34 飛翔 (ステージ3)
- 35 天羅 (Dragnet)
- 36 侵略 (ステージ4)
- 37 地網 (Snare)
- 38 禁固 (ステージ5)
- 39 驚愕 (Panic)
- 40 終結 (ステージ6)
- 41 深藍 (Deep-Blue)
- 42 陰謀 (偽エンディング)
- 43 真相 (ステージ7)
- 44 陰謀 (Unknown)
- 45 真相 (真エンディング)
- 46 スタッフロール

今から学ぶ『怒首領蜂II』 企画の経緯

首領蜂IIは、はれっきとしたライオン制作の作品。その「超兄貴」をほら、とささる。そんな気持ちで、スウェーデンの音楽家、彼後に西遊をよぎる「激化」の。う。イロモノ作品の。蜂」に近い、控えめな弾幕が。

今から遊ぶ『首領蜂』と『怒首領蜂』

はPlayStation®Networkゲームアーカイブ。植版が配信中。PSPやPS Vita。分に楽しむこともできる。また、Kinect対応。素として『怒首領蜂』が収録。か、Kinect専用の操作。



株式会社ケイブ
マキシマム プロデューサー

木村浩之

Hiroyuki Kimura



株式会社ケイブ
デザイナー リーダー

野村秀樹

Hideki Namura



株式会社ケイブ
アプリプログラマー

松田勇磨

Yuma Matsuda

DODONPACHI MAXIMUM

開発者インタビュー

DODONPACHI MAXIMUM

■ iPhone4 以降、iPad2 以降、Wi-Fi + 4G 対応
 ■ ケイブ ■ 2012 年 10 月 26 日 配信
 ■ 1000 円 (税込)

■ Windows Phone 7
 ■ ケイブ ■ 2012 年 3 月 7 日 配信
 ■ 265 円 (税込)

©2012 CAVE Interactive CO., LTD. Text=橋本新義(フリーライター)

『DODONPACHI MAXIMUM』は、スマートフォン向けのオリジナル作として、ケイブシエロティンクの中でも異色の、しかし本格的な作品となっている。また、『怒首領蜂大往生』『怒首領蜂大復活』『ゲツイ』『赤い刀』『弾銃ファイロパロン』といった歴代ケイブ作品から自機がゲスト出演するという、ファンサービス満載なゲームでもある。今回は前号に引き続き、本作ならではのデザインやゲーム仕様についてスタッフに聞いた。

DORATOUの操作系はどうやって生まれた？

前号に引き続き、今回もゲームシステムなど、より深いお話が聞きたいと思っております。まず、自機についてですが、個人的に驚いたのが、パイロシエロアツチで登場した特殊タイプの自機「DORATOU（ドラトラウ）」でした。元が隠し機体である「弾銃ファイロパロン」の魚太郎（うおたろう）からというよりは、わかったのですが、かなり変わったデザインになっていて、思いのほか、あれは一体いったいどうしてなのだろうか。

野村 DORATOUに関しては、最初から「弾銃ファイロパロン」の魚太郎をモチーフにしよう、という話はありませんが、実際に今の形になるまでは紆余曲折がありました。その中で、いつの間にかパイロシエロアツチ的なデザインになり、80年代的なデザインが入り、金ぴかになっていった、という感じですね（笑）。

木村 MAXON という型番の設定としては、DORATOUが開発した4番目の特殊機体として

「大往生」のオマージュ「DORATOU」のデザインは、『ゲツイ』の「赤い刀」の初版デザインを参考に、『弾銃ファイロパロン』の「魚太郎」のデザインを参考に、『DORATOU』が完成した。

という感じですね。なぜ魚太郎のデザイン「DORATOU」なのかというと、EVA IndustryがCAVEの文字を反対から並べたものになったという、シシプルな理由です。あらためて強調しておきたいのですが、名前は魚太郎ではありません（笑）。野村 ただ、「弾銃ファイロパロン」の開発をした市村さんに見ていただいた時に、これは魚太郎だね（笑）。シシプルも同じだね（笑）と言われて、やっぱりわかりやすいか、というやりとりもありました（笑）。

DORATOUのシステムとしては、「自機を停止させる」というのが、DORATOUの切り替わるというシステムが印象的です。基本的にはパイロシエロアツチは自機が常に動いて弾を撃つというイメージがあったのですが、それを真向からぶつかるような仕様にしたのでとても驚きました。これはどういった効果を狙ったのですか？

松田 当初は最後に出る隠し機体ということもあり、初心者向けの高性能な仕様というコンセプト



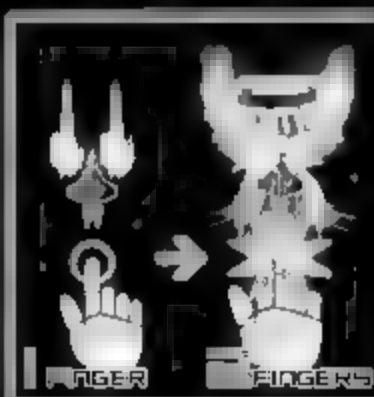
片手でも遊べる! [プレイ方法]

画面説明

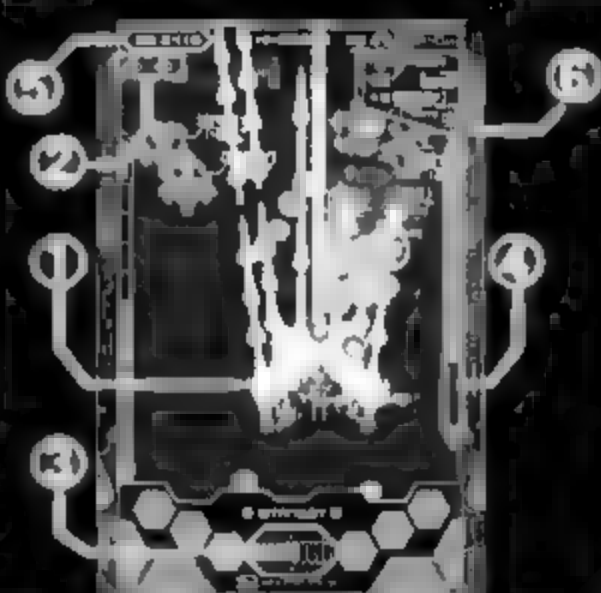
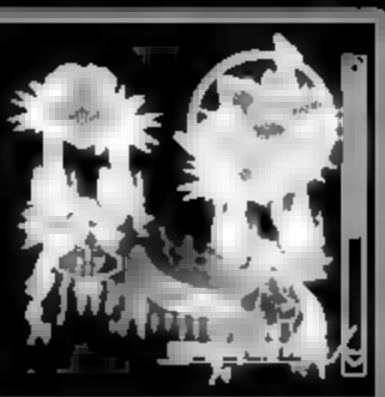
①プレイヤー ②残機 ③レーザーボムゲージ ④コンボメーター ⑤スコア ⑥ポーズ
緑色の敵:触れるとミスになる 青色の敵:触れてもミスにならない 赤色の敵:破壊不可



自機の移動はドラッグで可能。自機より下に触れて動かすと快速。ショットは完全自動だ



レーザーボムは、2本指でタッチすると発射(ダブルタップにも変更可)。敵を破壊またはショットを当てるとゲージがたまる。敵を破壊して上昇するコンボメーターが切れる前にほかの敵を破壊するかレーザーを当てるとコンボ継続。得点が累積される



でした。最初はシューターが2本だけたりと、もともと性能が強烈だったので、ただ、パフォーマンスを取っているうちに、あまりにも高性能すぎるとゲームをつまらなくするし、木村からも「バグ修正でアップで入る機体なので、これまで遊んでいたいたプレイヤードに新鮮な感覚を味わえるものではないか」という要望が出ました。そこであまりった仕様を取り入れたのです。本来は弾の少ないイシューも、その組み合わせで威力を発揮するので、その「バグ修正」では正直予想以上に上級者向けになってしまっただけはありますね。

デザイン的にも、「弾銃ファイバロウ」でのデザインも種類を盛り込んだかったので、そのあたりも工夫しました。その分デザインのバリエーションが多くなるので、メモリの面も含めてです。

木村 自機のデザインの話が出ましたが、実は「RESPOND TYPE」には面白い話があります。出自は「怒首領蜂大往生」なのですが、本作ではXbox360版の「怒首領蜂大復活」のアレンジモードで使われた、よりスマートなデザインに変わっているのです。Xbox360版の「怒首領蜂大復活」をもちろの方は、大抵見ていたかとわかるのですが、あの時点で「怒首領蜂大往生」に比べて縦横比が変わったデザインに修正されているのです。

なるほど、「怒首領蜂大往生」のデザインといえば、面の開始時やボス登場時は一枚絵が表示されるんですが、あれは書き起こされたのですか?

野村 いえ、原作のプレイ中画面をキャプチャーして加工しています。ただし、出現時は砂嵐風の効果が掛かっていますが、あれはゲーム中にリアル

タイムで掛けています。

「それだるな」のです。前回お話ししたいたいたが、リアルタイムでの敵キャラクターの色変化もそうなのですが、想像以上に特殊効果には凝っている仕様なので、すね。

松田 はい、今回の開発や移植でも演出まわりのプログラム高速化は非常に力を入れたところですね。

先ほど「バグ修正」モードの話が出ましたが、イシューもその実装がないのはなぜでしょう?

木村 それはプレイヤードの方からも問い合わせが多いのですが、実はこれはWindows Phoneのゲーム上の制限です。アップグレードによる実績の項目追加ができないという制限があるのです。

自機の性能の差は 攻撃の種類と直結している!

次に、プレイヤーとしてはどういうつもりになる自機の性能差についてお聞きしたいのですが。

木村 まずはそのあたりに関係する、本作の「レスポンス」のヒット数とボムゲージの増加のシステムについてお話ししましょう。これは「自機の攻撃のうち、敵を破壊するがレーザーには相当する弾が敵に当たるとヒット数が増え、ショット相当が当たるとボムのゲージが増える」という扱いになっていますが、これで性能差という方が個性づけをしています。「RESPOND TYPE」はワイヤードショットで攻撃範囲が広く、ボムもたまりやすい。レーザータイプは、原作のプレイ中画面をキャプチャーして加工しています。ただし、出現時は砂嵐風の効果が掛かっていますが、あれはゲーム中にリアル

はロケットで集中攻撃ができるが、ロケットの中は自機シールドがレシーブ相当なので、接近しなかと攻撃力が低く、得点も稼げません。そして胡蝶蘭に関してはレシーブ相当の弾がないので、三三三を稼げるのが難しい。ですがすべてがシールド相当なので、ボムのかみりには非常に速い。レシーブ相当なので、先ほども「レシーブがレシーブ」が強いという話が出ましたが、実際にエロアアタックでも一種的な状態なのですが、あれは出自をならだ「ケケオ」の「接近してロケット」を高速に撃ち込み、敵を破壊する。という操作感覚を優先した結果です。ただそれ故、接近しているレシーブ数の増加もボムが少し増加も速いという機体にならずにしまいましたが、そこは操作感覚を優先した仕様ということですね。

「統」できる仕様は可能な限り「統」したかった

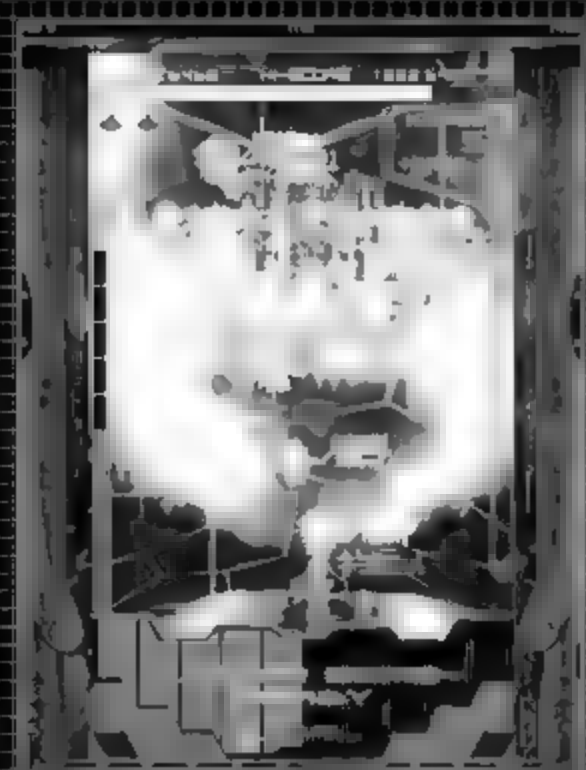
統として、ゲームの演出やシステムにたいしてお聞きしたいと思えます。面白かったのが、ボムボムを撃つてしまったときの演出です。これまでもボムボムが有効な状態で自機が破壊されると、オートボム演出も出ますが、自機の動きの制限がなかった。実はシールドがレシーブに傾いていないオートボムにとっても、ボムを間違えて撃つたのか、それとも破壊したのかの区別が付けられないという話を聞かされたのです。ところが「BOMBONPAGHIMAXIMUM」の演出、破壊したと識別的に自機が画面中央下に移動して、オートボムが操作不能になる時間がわかる。それが「何

が起ったんだか」というところでは統一感がない。って、いや、何が正しいことをした。という事態が感覚的にわかりやすいし、またプレイ感覚としても面白い間ができています。思っています。あれはどいうだった原因から取り入れられたものでしょうか？ 木村「レシーブボムを撃つときは、全機共通で画面中央に移動してから撃ちますが、ボムを撃つたあとは、どの機体でもなるべく敵を残したくなかったのです。もちろん機体差によってボムの効果範囲には差があります。それ以外の差を付けたくなかった。実はよく聞かれる質問で、なんで敵数による残機増加がないのか？という話もあるのですが、それも狙いは同じで、統一であるべき。レシーブボムはなるべく統一したかったのです。前回は紹介しましたが、本作の目標として、システムは可能な限りシンプルにしたいと思いました。そこで、このゲームの残機は「スライム」機です。ボムは最初には撃つておらず、チャージしたら撃てます。オートボムは1発だけです。ボムを撃つているときは無敵ですが、画面中央に移動します。復帰は同じ位置です。といった具合に、統一できそうな仕様は可能な限り統一するようにシステムを作ったのです。先ほど紹介した自機の性能差も、実はゲームシステム的にはシンプルにまとまっています。なのですが、どうした考えから来たものですか？ 実はこのあたりのシステムをシンプルにしよう方針は、前に手がけた「ボム刀」で、レシーブの方から、システムが複雑だと聞かれた反省もありました。ちなみに「ボム刀」といえば、初期の「レシーブ」ではオートボム設定がなかったのですが、

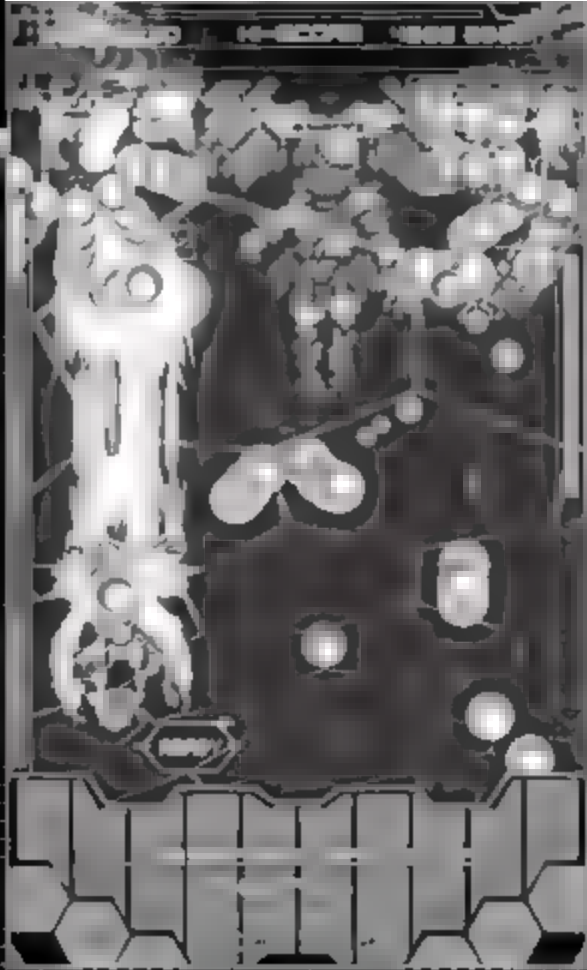
その時は正直、私も「これは難しいかな」と考えていたので、オートボムは「レシーブ」で入って良かったと思っています。機体です。

封印不可能なのはやはり仕様だった

システムでもう一つお聞きします。本作がこれまでのゲームと違うシステムはすべて特徴的な仕様として、地上敷に置かれると弾を撃たなくなるといわれる「封印」が得意なシステムが挙げられます。これではかなりゲーム感覚や演出が強いなっている感覚があるのですが、たとえば画面の手前がリリ地帯へいれられる。レシーブ地帯などは、戦車にもいかりを配らなければならぬ。ボムボム（元々な）「封印」は最大活況。こちらも緊張するシステムに変わっていると感じました。これはやはり意図したものなのですか？ 木村「オートボムがボムの小泉が決めた仕様なのですが、タタタハボムだと自機を非常に高速に



ボム発動時は一定時間操縦不能になるので、オートボム発動を認識しやすい



白機向けでなく敵も歴代ゲイム作品から登場。写真は「大復活」のアイ

移動させることが可能です。もうした仕様が封印が可能だと非常に簡単になってしまったりが多いので、意図的に封印を不可能にして、自機が遠移動で来をできないようにしているのです。

なるほど、やはりあの要素が要因だったものだったわけですね。音源に関してはかなり充実していると思うのですが、たとえば「CORATION」の音源は新規録音なので大丈夫か。

木村 実は音源は新規録音はしておりません。元となった既存作の音源素材を加えて使っているのです。音源の量と種類に関しては、これは「赤い刀真」や「怒首領蜂最大往生」にも共通するのですが、ブレオやイが敵弾を避けるのに集めていっても、声である程度の進行がわかるように配置しています。そのため、ボスの体力がもう少しくすんだ、オビザイやジャン的な声を多く入れていくのです。

ボスを加えたものだったのですか。それには驚きました。もう聞かれますとセリフ自体は同

じに思えますが、あれが持った印象になるのは、何の意味で聞かれた事があります。

気になるストーリーの意味 そして今後の展開は？

木村 本作のストーリーに関してはなのですが、いろいろある意味で「ブレオやイ」の想像に要する一部分があると思います。特にイやイのエンディングなどはそう思うのですが、あれはやはり多くは想像です。というところなので大丈夫か。

木村 ブレイオやイのみなさんからもいろいろある質問を頂いておられます。「本作のストーリーのどの社と同じ、あのか」など、質問があります。その点に関しては、私の中では「同名ですが、別企業」という位置づけです。そしてストーリーについてはですが、実は本作は、イやイで長く開発をしている両社の仕事を何らかの形で残したいという思いを込めています。作品コンセプトのひとつである元作品の名場面やイやイのメロディ的な要素は構成もその一環です。なぜという話をしたかと言いますと、ストーリー上でメインとなるキャラクター大抵には、社内にもその人物がいるのです。といっても、イやイのゲームに似た感じにいるブレオやイのみなさんはすでに気づいているとは思いますが、ストーリーも誇張は解わっています。元となる話があったりするので、そのあたりを調べていただくと面白いかもしれません。

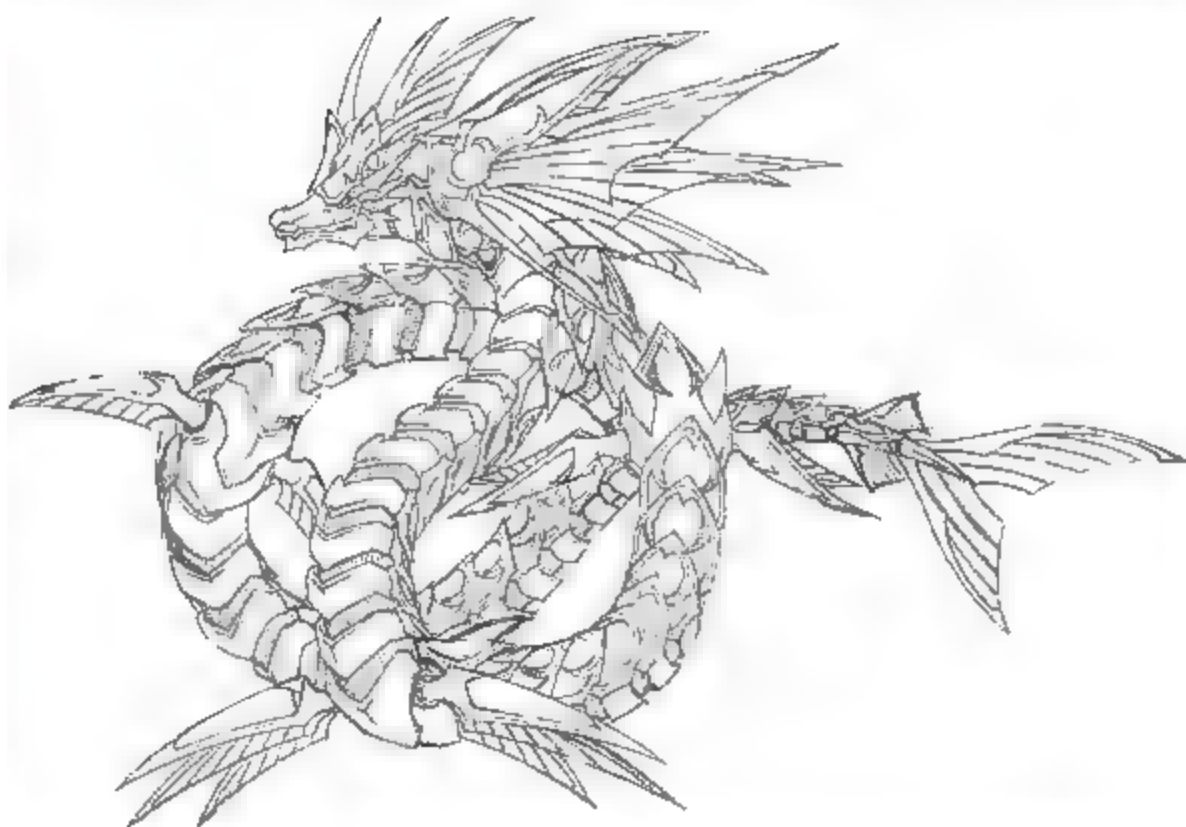
木村 今後の計画についてお聞きします。Android版の要望は多いのではないですか。木村 そういった話はこちらも頂いているのです

が、基本的には今回のバージョンでオビザイはひと段落です。Android版への移植に関しては、スマートフォン製品の多く出ていいるところから需要は広がっているとは思いますが、ただし「DODONPACHI MAXIMU」の製作が満足できる機種となると、かなり新しい機種の機種でないといけないということになります。スマートフォンがストなどが見合わなくなってしまうのです。もちろんはイやイからの声が来れば考えるところですが。

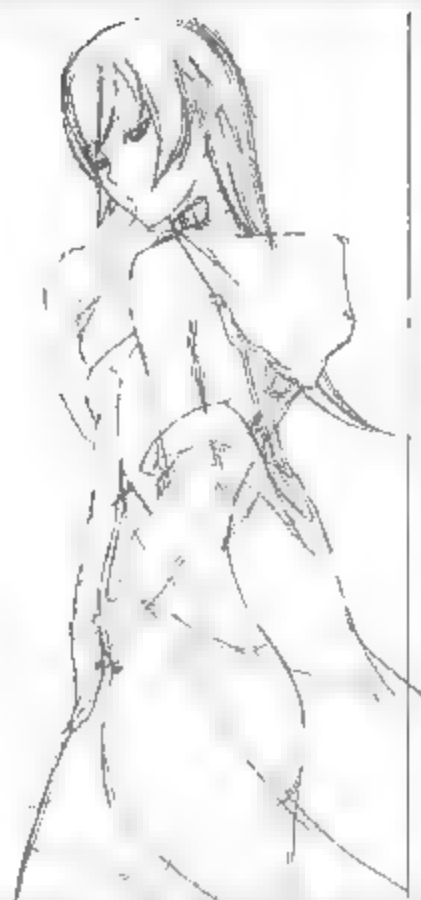
木村 ありがとうございます。では最後に、今後の計画などについてお聞きします。木村 オビザイの移植からのイやイもそうだと聞いているのですが、私たちがとるでも「イやイ」のイやイというイやイは大事にしたい、正直なところ昨今の情勢では、弊社でもイやイイやイを作ることが難しくなりつつあります。ただ私としては、長く開発をしているメンバーのためにも、何とかこの看板を引き継いでいきたいという思いがあります。なのでこれは目標としていたのですが、形はいろいろ変わりますが、一年は一本はイやイイやイを出したいですね。今取り返つてみると2012年は「DODONPACHI MAXIMU」が

2012年は「DODONPACHI MAXIMU」が実質2本に、イやイの「怒首領蜂最大往生」は「赤い刀真」の「NESICA X Pave」と、意図的に出せたので、実はもう少し取ってあげてよかったのかもしれないなとも思うのですが、ファンもしてほしかったお話を聞けたのは、実は嬉しい限りです。また期待もありがとうございます。本日はどうもありがとうございました。

オス



メス



オス 3



メス

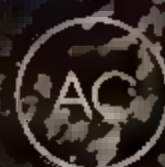


メス 2



禁断の扉が、遂に開かれた……

ゴシックホラーシューティング完全新作



カラドリウス

■アーケード ■PS4 ■2013年初夏稼働予定



カラドリウス

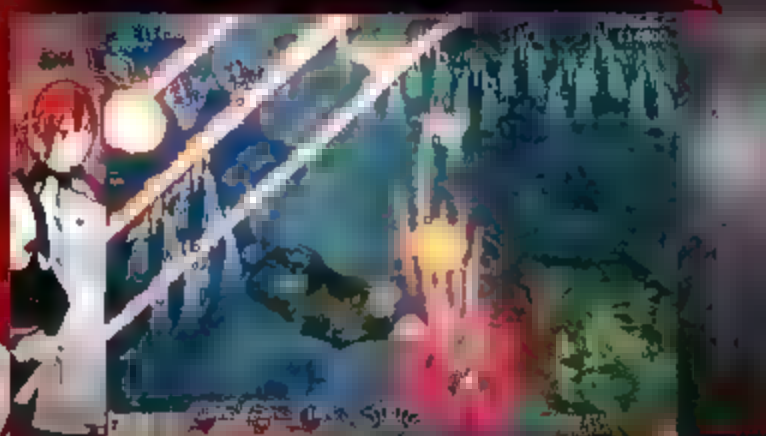
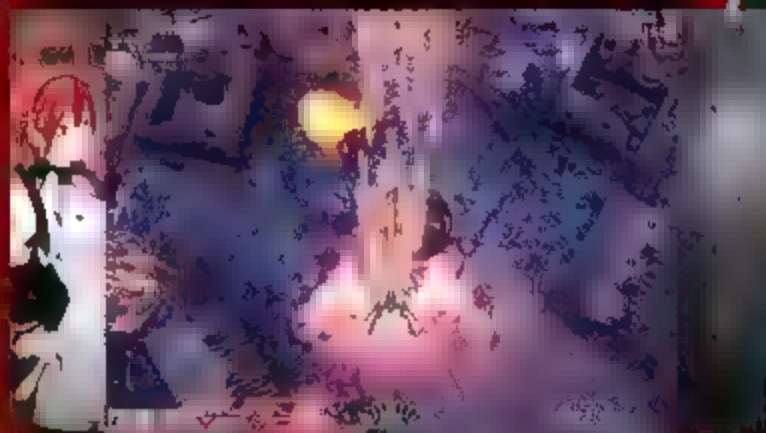
■Xbox 360 ■PS4 ■2013年4月25日
 ■通常版：¥1,800円(税込) 限定版：¥2,800円(税込)
 ■CERO D (17才以上対象)
 ©MOSS Co., Ltd.

縦スクロールシューティングの金字塔『雷電』。開発元であるセイブ開発の一部スタッフが独立し、設立したメーカー・MOSS。同社の創立20周年記念作品、それが『カラドリウス』だ。

art シストリアス フリ ライタ

搭乗機 ソード・イブリータ

主人公機であり、火力重視の機体。三機体中スピードが一番速い代わりに、攻撃力の高いレーザーや、画面上を横切り敵を一掃する炎の壁など、とにかく高火力のエLEMENTシュートをもって敵を次々と駆逐できる。ザコ戦やボス戦ともに活躍が期待できる攻勢的な機体だ。



王国騎士団団長

アレックス・マーティン

Alex Martin

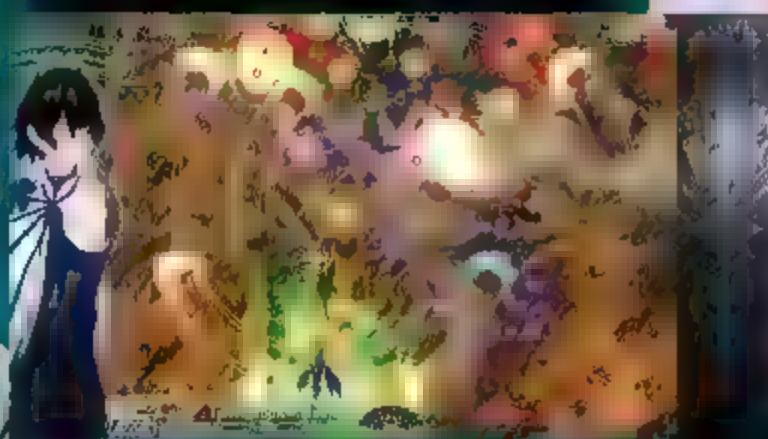
パラダン王国守護騎士団団長。女性で、17歳という若さでありながら、わが身を顧みない行動力と何事にもあきらめない強い意志により、騎士団団長という座に就く。任務からの帰還中に王国の異変を感知、真実を問いたすため道中を急ぐが、行く手を阻む者には自分が守るべき王国の人々、そして親友の姿があった。

王道縦シューメゴシック

『電撃Ⅲ』『電撃Ⅳ』でおなじみのM.O.S.S.元、セイブ開発のスタッフが挑むこのシューティング作品には、往年の名作『電撃Ⅱ』『電撃Ⅲ』の血脈が感じられる。『電撃Ⅱ』は、大規模な戦いながらも、M.O.S.S.は数々の縦スクロールシューティングを手がけており、『電撃Ⅲ』はボム形式のシューティング。『電撃Ⅳ』は、そのM.O.S.S.が送り出す新作シューティング『カラダリウス』も、シューティングが主眼。『電撃Ⅲ』は、シューティングと呼ばれるサブウェポンを駆使する、難しさを考えずにとにかく撃ちまくるシューティングで攻撃的なシューティングゲームである。『電撃Ⅲ』は、『夜桜四重奏』『白ザクラカルニバル』で知られるヤスダスヒロシが、本作はシューティングならおなじみ、セイブの作曲家集団、M.O.S.S.が、繊細でカラダリウスなシューティングや、華麗で激しいシューティングが、シューティングの世界を築き上げる。

搭乗機 ヴァルキリー・ランス

機動力重視の機体で、三機体中で最も移動スピードが速いが、ほかの機体にくらべて攻撃範囲がやや狭い。しかし敵を追尾する連射性のあるかまいたちや、剣のように振り回して触れた敵弾を消せるエレメントシュートを持つなど、使いやすい武器をそろえた万能機体でもある。



錬金術師

ケイ・ハーシヴァル

禁呪を作ったパラケルススを始祖とする一族で、天才と呼ばれた青年。同胞がパラダン王国に禁呪を売った結果、王国は圧倒的軍事力を持つに至り、禁呪を知る危険因子として故郷を壊滅させられる。仲間の決死の保護によって一人生き延びたケイは、自身の運命を狂わせた禁呪を葬るべく、王国へと旅立った。

錬金術×機械文明

本作が描ける世界は一見、まるで『ドラゴンクエスト』のようであり、全く異なるものだが、剣に騎士、王国に教会、そして西洋ファンタジーを基盤としながら、『錬金術』と呼ばれる秘法によって、われわれの全く知らない世界を築き上げた世界。それが『ドラゴンクエスト』である。

『錬金術』とは、乱暴に言えば、何でも金に変えるという考えに基づいた技法であり、ほかにも不老不死になる薬や、『ホムンクルス』と呼ばれる人工生命体の生成なども目指した、オカルトめいた文化である。現実の歴史においてこれらの試みは成功するに至らず、代わりに化学技術の礎となるのだが、『ドラゴンクエスト』では錬金術に成功し、蒸気機関や電気の発明以上の世界を革新させる超絶的な技術と化している。

本作には、一般的なファンタジーRPGに出てくるような怪物や精霊は少なく、代わりに機械仕掛けの怪物や精霊に人々が乗り込み、それらの思いを乗せて機体を動かす。同士の戦い、本作が描き出すのは、戦いとしての「戦争」なのだ。

支援重視の機体で、メインショットの火力が控えめである代わりに、エレメントシュートはオプション召喚による多角をカバーする援護射撃やホーミングレーザーなど広範囲にわたる攻撃がウリ。積極的にエレメントシュートを併用することで、ザコ戦では無類の強さを誇るだろう。



Marie Therese Gilmanfield

隣国との国境近くにある小さな教会に仕えるシスター。幼少時に枯れかけた花を復活させる「奇跡」を起こし、それ以来「聖女」を目指すべく修行に励んでいたが、王国の異変を聞きつけた司祭により、伝説の錬金術師パラケルススが残していたとされる機体を託される。はたして彼女の「奇跡」は王国を救えるのだろうか？

エレメントX3

本作はシンジが人な嫌スクロビル
「グーティン」だが「グーティン」は「グーティン」
「ボム」は「ボム」で「ボム」は「ボム」
「ト」と呼ばれる専用の「ゲル」を消
費して使う「ゲル」は「ゲル」が「ゲル」
「2種類を同時に使う」と全「ゲル」
「ゲル」を消費し「画面全体を攻
撃する強力な「エレメント」が「スト
が発動するなど「6つの攻撃がある
豊富な攻撃手段が魅力の本作だが
攻略の「歩」としてまずは「場面に適
した「エレメント」を使う「エレ
」を意識しよう「各「エレメント」を
「は「それぞれの「ゲル」を消費す
るものの「は「時間経過で回復
するので「使用中の「ゲル」が減る
きたら「ほかの「エレメント」を「ト
にきりがえる「各「エレメント」を切らさな
いようにして進むと良いだろう
二種類の「エレメント」は「は
強力な攻撃を繰り出す「攻撃系」
「ボム」は「ボム」を併用して使える
広範囲の攻撃を繰り出す「支援系」
「ト」は「ト」を近「敵弾を
打ち消す攻撃が発動する「防御系」
「ボム」は「ボム」に分かれている



神鳥 カラドリウス Caladrius

女神リディアに仕える神鳥カラドリウスの一羽。地上に赴き、人々の救済を行うとされている。本作における隠しキャラであり、「神の代行者」の名にふさわしい能力を誇る。

禁断の初回限定版を見逃すな!



通常版と同時発売の初回限定版は、キャラクターデザインをつとめるヤスダスズヒト先生のオリジナルイラストによる専用BOXが目印だ。ひとつめはハードカバー仕様による設定資料集「パラケルスス 禁呪の書」で、キャラクターイラストや機体解説をはじめとした30ページ超えの重厚な1冊。もうひとつは作曲担当のベシスケイプによるオリジナルサウンドトラックで、シークレットトラックを含む全20曲を収録。贅沢づくしの一品だ。



ステージクリア後のエレメントショット強化画面。パワーアップ後の攻撃が確認できるので、これを強化するか悩まされる。

防御・近接系エレメントショットは、敵の攻撃を無効化できる手段がある。この存在する。また、エレメントショットで攻撃すると画面下のエーテルゲージが上昇。満タンの状態になるとエレメントショットというアイテムが出現するのだ。これはスナイプタリオン後にエレメントショットを強化させる重要なアイテムだ。積極的にエレメントショットを使う。どんどん強化しよう。

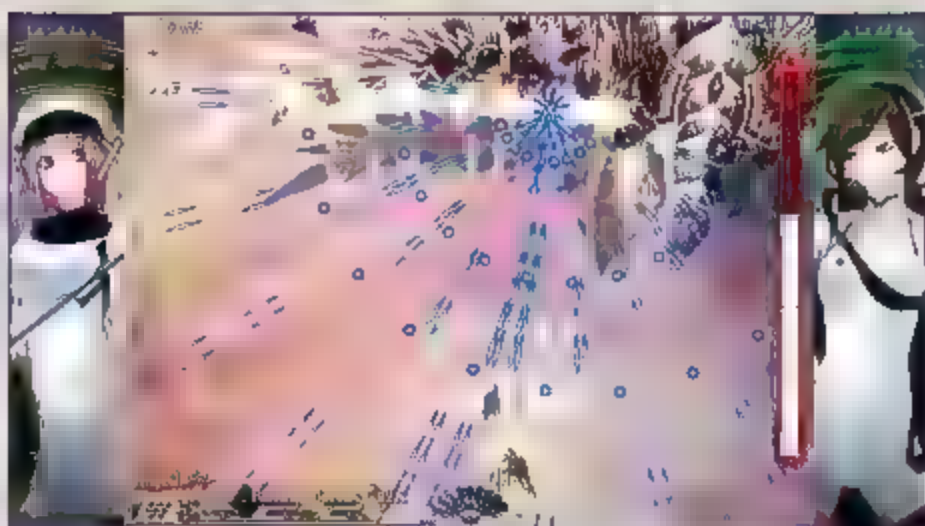
圧巻の巨大ボス戦

並み居る敵を退け、ステージの最後に待ち構える強敵……シューティングにおけるボス戦はプレイヤーを阻む難関であり、乗り越えなければならない壁である。

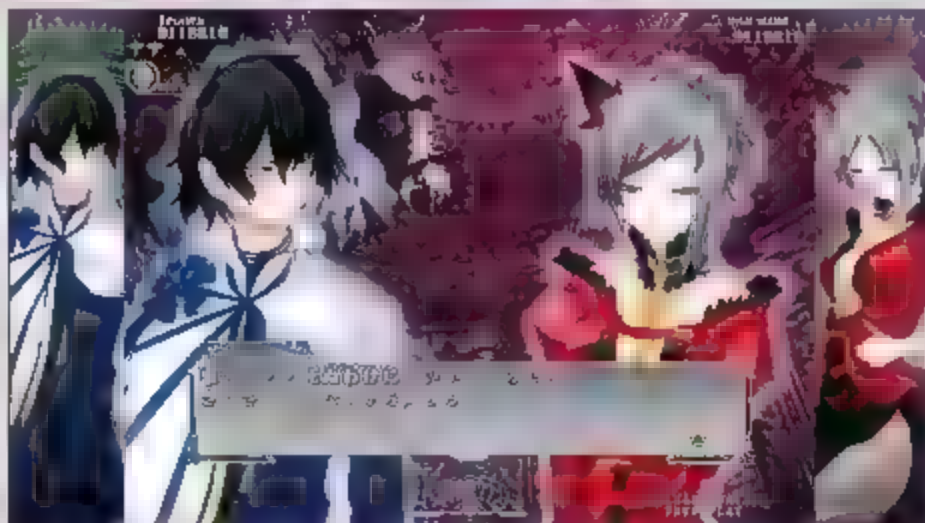
一般的なシューティングゲームだと、巨大な戦闘機や戦車といった、可動部に乏しいボスキャラも多いのだが、本作の「錬金術によって駆動する兵器」は多種多様であり、その個性を武器や動きで存分に見せてくれる。

また、これら「鉄の怪物」を駆るのは可憐な女性たちだ。しかし彼女たちは華やかな外見と裏腹に、それぞれの宿命を背負って立ち上がる。彼女たちとの掛け合いと激闘、戦いのドラマが『カラドリウス』を盛り上げる。

そして戦闘が苛烈化し、彼女たちの機体のダメージが増えてくると……？



見た目にたがわず、猛攻を仕掛けてくる巨大ボス戦。恐るべき相手だが破壊可能なパーツも多数抱えていて、壊しがいもたっぶり



巨体を駆るのは血の通った人間であり、彼女らとの戦いは互いの信念をかけた騎打ちでもある。降伏を迫る主人公たちが印象的だ



STAGE1 BOSS ヴァイルガンド

イリスは父親でもあるバラダン国王の愛に飢えていた。そんな彼女に「適合してしまった」鉄の巨人は、彼女の手と足になって、侵入者を迎え討つ。敵を多く倒せば父に認められると信じて……。



グラハム王の第4夫人の娘

イリス・アンリーヌ・バラダン
Iris Anline Zaladin

STAGE2 BOSS キュクスレイア

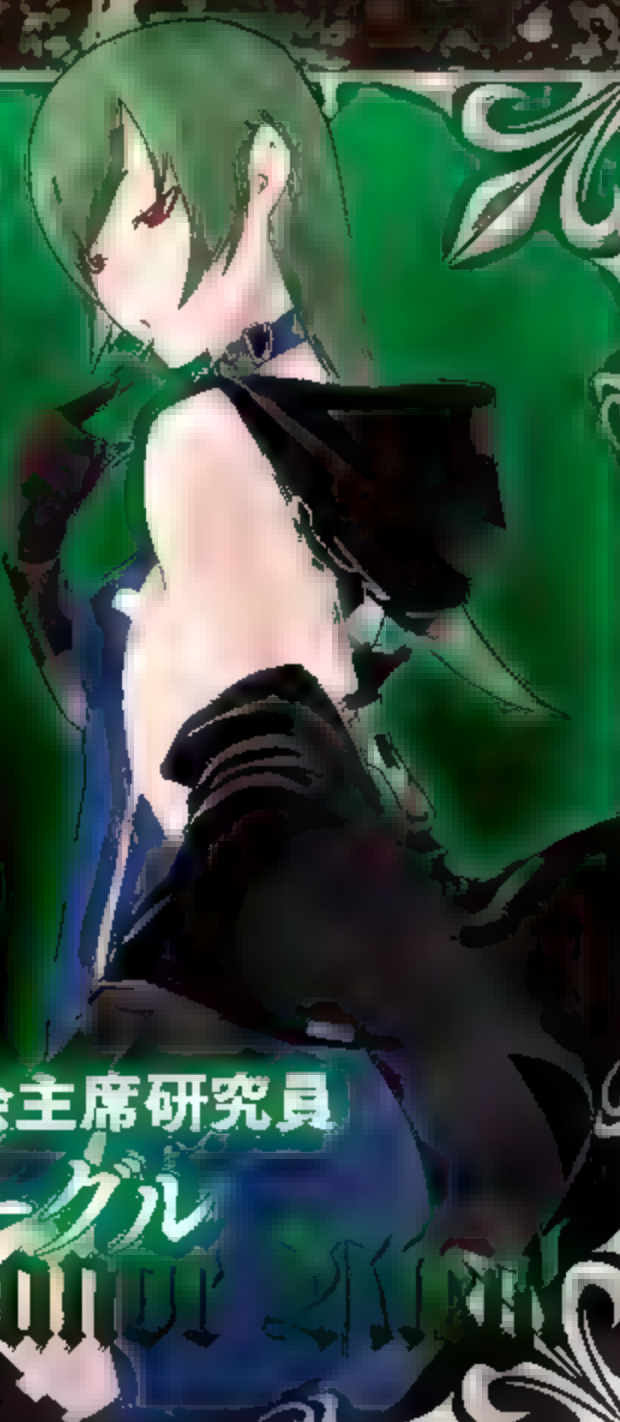
貧困の身であったエレンアは、自身の境遇を変えるべく錬金術に打ち込んだ。そんな彼女はバラダン国王に認められ、「禁呪」をも手に入れた。そして今、彼女の研究成果が試されようとしていた。



王国錬金術師協会主席研究員

エレンア・リーグル

Elenia Liegler



STAGE3 BOSS ゲシュペンエリス

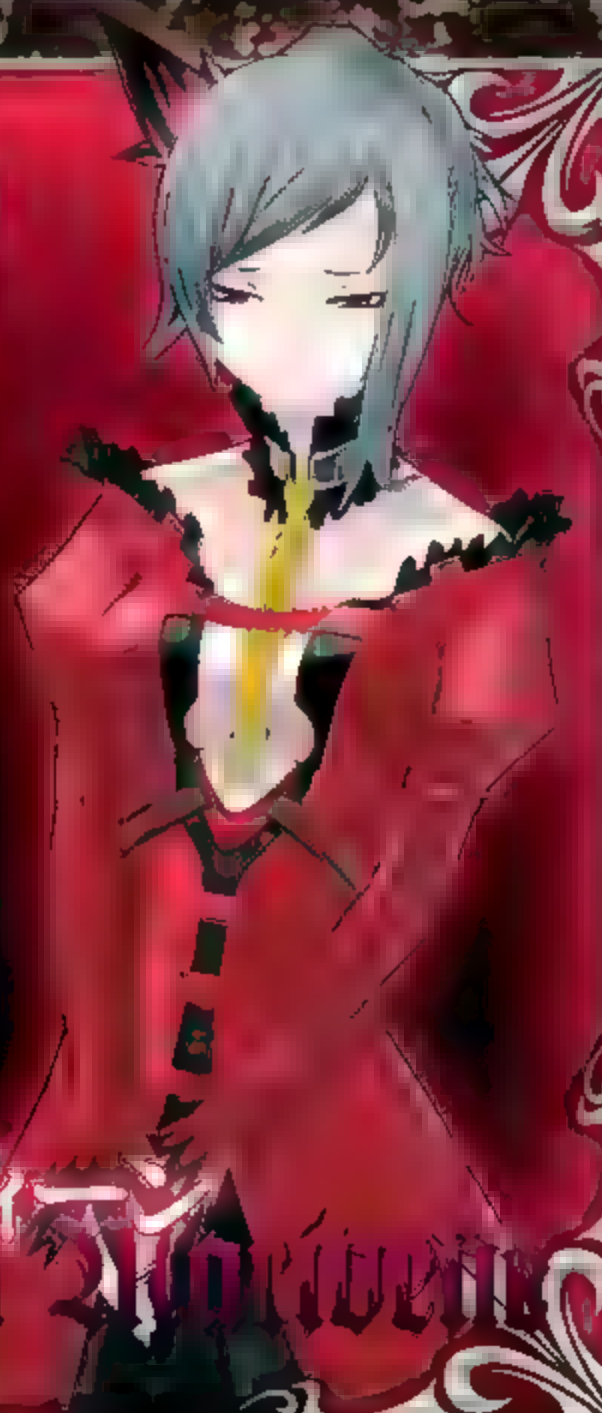
王都の野外劇場で歌う歌姫。彼女の人生は平穏でささやかなはずのものであった。しかしある日のこと、彼女は不運にも兵器に適合してしまった。それは殺戮者として生きる悲運の始まりでもあった。



歌姫

ミリア・マリヴェーン

Miria Marivern



禁断の「羞恥ブレイク」

ダメージを受けるのは機体だけではない、搭乗者も戦いの中で（服が）傷つき、（服も）破れていく！という前代未聞のシステム「羞恥ブレイク」。本作ではダメージによって敵も味方も服が破ける！立ち絵まで変化する徹底ぶりだ。なお「わしゃ女（男）のハダカにや興味ないんじゃ」という方はオフにもできますのでご安心を。



ギャフリモードでは劇中で使われたCGとは別に、羞恥ブレイクもじっくりと観賞可能。今日はアレックスにズムイン！



ボスキャラは特定条件の撃破でスペシャルCGが解禁！何やら無傷で？ パーツをできるだけ多く早く壊す？

2人プレイの薦め

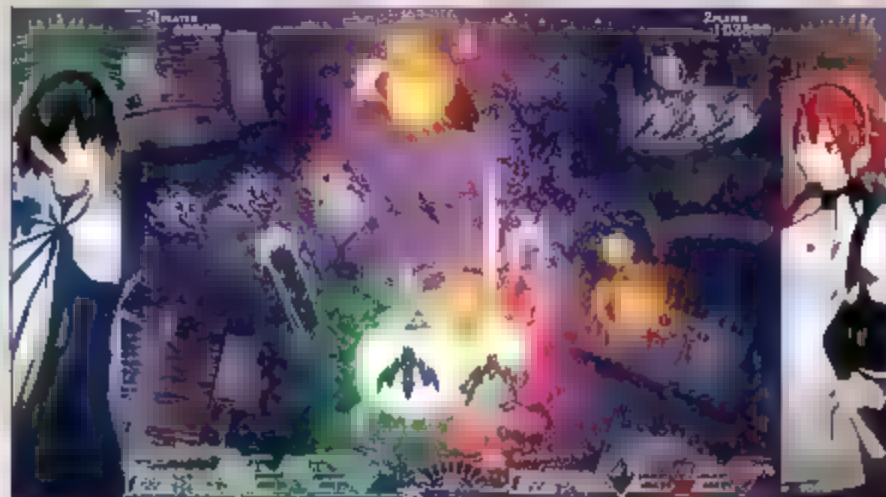
シューティングゲームの2人プレイは、敵の攻撃がまばらになったり、難易度が上昇したりと、大半のゲームが1人プレイ前提の作りになっているが、本作では2人プレイもしっかりサポート。掛け合いの変化に合体バリアと、特有のフィーチャーが詰め込まれている。息抜きに2人プレイでわいわい遊ぶのもまた一興である。



1人プレイだと節約しがちなエリメントゲージも、2人プレイなら気兼ねなく使うことができる。大火力で制圧せよ



2人プレイでは掛け合いも変化。戦う動機も目的も違う3人の主人公が一体どのような交流を見せるのか楽しみでもある



プレイヤー同士近づくと発生するバリア。互いの距離が近いほど、バリアとなる4つの光球の回転速度が増し、敵弾を防げる確率が高まる

「メーカー創立20周年記念」「完全新作」「ゴシックホラー」と、話題の尽きることのない「カラドリウス」。その誕生の経緯や開発秘話を、製作者に聞いた。



株式会社MOSS 星野 仁
『カラドリウス』ディレクター

Interview=ジストリアス(フリ・ライター)

MOS創立20周年記念作品

「MOS」創立20周年、その記念作品というプロジェクトに、縦スクロールシューティングゲームというジャンルを選ばれた理由についてお聞かせください。

星野 弊社は「雷電」シリーズ(※1)というタイトルの開発を行っています。その弊社が20周年という節目を迎えるにあたって、新しいタイトルを作るとすればやはりシューティングゲームであり、縦スクロールのゲームが良いだろうというのが社員の総意でした。正直シューティングは冬の時代だと思えますが、新しいシューティングの形を作ればと思いい、創立20周年に向けたタイトルとして開発を進めました。

『カラドリウス』というタイトルに込められた意味や、由来などについてお聞かせください。

星野　これはゲームの世界観とも密接に関係しているのですが、ヨーロッパで信じられて
いる神の使いである鳥の名前になります。病
気の王のもとに現れて、回復の見込みがあれ
ば病を吸い取ってくれるという力を持つ鳥で
すが、主人公たちの機体を鳥になぞらえて、
救済に向かう物語となるのかどうか、という
問いかけの意味を含んでいます。

——アーケードとXbox 360の両方で発売される『カラドリウス』ですが、家庭用プラッ

トフォームとしてXbox 360を選ばれた理由についてお聞かせください。

星野 Xbox 360には多くのシューティングタ
イトルが集まっていますし、弊社でも以前に開
発を行っています。プラットホームだけな
ら他ハードという選択肢もありましたが、や
はりシューティングユーザーの多いXbox 360
で出すという形が素直な流れかと思い、選択
いたしました。

豊富な攻撃手段に手軽な難易度、初心者でも遊べるシューティングを。

——画面がいわゆる「縦シューティング」でも「横画面縦シューティング（※2）」とも違った、正方形に近いサイズに感じましたが、これはどのような狙いがあるのでしょうか？

星野 こちら左右の仕切りのせいで正方形のように見えるかもしれませんが、ゲームの範囲としては4・3の形になります。左右の絵をなくして16・9で遊ぶことも技術的には問題ないのですが、それだと移動範囲が大きくなりすぎて非常にテンポの遅いゲームになってしまいました。テンポよく進めていくゲームとしたかったので4・3の形になっています。

また、縦シューティングではなく横画面縦シューティングとした理由は、最近ほとんどの方がワイドモニターで遊ばれていることを考えると、縦シューティングでは左右のエリアが余りすぎてしまい、もったいないなと

考えていました。

そして、今回のシューティングは「雷電」のようなゲーム性を残しつつ新しいものを作りたいと思いましたが、縦シューティングにしますとどうしても「雷電」っぽさが強く出過ぎてしまいますので、そう言ったものもろの考えと、新しいものを作りたいという形を踏まえ、横画面縦シューティングを選択しました。

——強力な攻撃手段である3種類のエレメントシュートですが、アイテム取得による切り替えなどではなく最初からすべて使えるのは、どのような考えからでしょうか？

星野 シューティングは傾向としてどうしてもマニアックになってきている部分を強く感じていて、それはユーザーの方々も同感かと思っています。

アイテムの切り替えはゲームの戦略性やパターン構築などにおいて非常に重要な要素とは思いますが、シューティングに慣れていない方から「アイテムが取れないことのストレスが大きい」といった意見を聞いて考えていました。

今回はボタンを押したら、「いいことが起きる」「いろいろな武器が使える」という楽しさを優先することで、シューティングに慣れていない方でも楽しめる形をとっています。

アレックスの支援系エレメントシュートが「画面外からレーザー」というもので、既存のシューティング作品ではなかなか見られ

ないダイナミックなアイデアで印象的でしたが、これはどのような着想から生み出された武器でしょうか？

星野 今回「さまざまな武器が使える」ことを初期コンセプトから考えていました。ただシューティングの武器というと自機から「ミサイル」「レーザー」などが飛んでいくものが多く、そういう形で種類が増えてもプレイの幅や、何か違うことが起きている」という印象が弱くなると考えました。

そのため画面の外から炎のレーザー、竜巻が画面上に現れる、小さな弾が自分の周りを覆う、などといった見た目の変化も重視しています。

また、それらをどう使うかはユーザーに委ねて「ここではこの武器を使わないと通れない」といったことが起きずに、どこでどの武器を使っても敵を倒せる楽しさを残せる形にしています。

ボスキャラのアクションが大きく、視覚的にもインパクトが強かったのですが、特に意識された部分はありますか？

星野 「雷電」は比較的道中が長く、ボス戦が短いという形なのですが、今回は道中よりもボス戦が長く楽しめるように作成しました。そのためボスは巨大であり、自分よりもはるかに力のある敵という印象を持ってもらいたいと思います。——スコアアタック、またはやり込み要素はありますか？



ゲーム開発時の縦画面バージョン

星野 「スコアアタック」「ボスラッシュ」などのモードが入っています。それに「ギャラリー」には100枚近いイラストが入っていますが、条件を満たさないと見ることができません。また最大(?)の売りである「羞恥ブレイク」には条件がありますので、すべてのボスで羞恥ブレイクを達成するのはやり応えがあるかと思っています。

絵に興味がないというプレイヤーの方々は、キャラクターごとに3種用意されているエレメントシュートを、一回クリアしたキャラクターならほかのキャラクターのエレメン

トシューに組み替えをすることも可能ですので、組み合わせによってスコア倍率の稼ぎなどの攻略ができると思います。

2人プレイ時でプレイヤー同士隣接すると発生するバリアがとても便利なのですが、どのような経緯で生まれたものでしょうか？

星野 シューティングは1人でストイックに遊ぶものというのがある種の文化のようになっていますが、昔はベルのアイテムを取り合っ
て(※3)ケンカしたり、押し合っ
てミスしてしまったりと2人でワイワイやる楽しさも多かったと思います。

今回は2人プレイになると、組み合わせによってストーリーやキャラクターの物語などがよりわかるようになっていきますので、家庭用というのもあるのですが2人で楽しく遊んでほしいと考えました。2人で遊ぶときのメリットして、やはり助け合えることが最大の嬉しさですが、たまに失敗して悲しむみたいなのもほしいと思いました。それから距離が近いと自分たちの周りを回ってくれるバリアを作成しました。2人の距離が離れると隙間も多くなり、敵の弾が抜けてきたりします
ので声をかけあって遊んでもらえればと思います。

道中で『ゼビウス』に出てくる「ソル」(※4)のような、謎の突起物がありますが……これは一体、どのようなものなのでしょう
うか？

星野 これは「雷電」シリーズに出てくる隠

しアイテム(※5)なのですが、弊社は「雷電」シリーズを作成していますのでちょっとした遊び心として入れました。見つけて破壊すればボーナス得点にもなりますので、探してもらえればと思います。

難易度が上昇すると、敵弾が増えるよりも敵弾の高速化が印象的でした。シューティングの難易度としてはどのような部分を気遣いましたか？

星野 シューティングに不慣れな方にも遊んでいただきたいので、前半はかなり簡単な形にしてあります。後半は弾の速度や量は増えますが、エレメントシュートによる弾消しなどの要素がありますので、それらを使うと難易度は低めになっています。

難易度についてはゲーム開始時に6段階選択できるようにしていますので、遊ばれる方が自分にあった難易度で遊べるようにしています。

難易度「プラクティクス」では敵が弾を全く撃たなくなったり、自機が無敵になる「ノーダメージモード」を設定できるのは、大膽かつ斬新な試みだと思いました。これらのシステムにはどのような狙いがありますか？

星野 シューティングはもっと気楽に遊んでいいものだと思っています。うまくないと先が見られない、ゲームの攻略を考えることができないだと、シューティングが苦手な方はそこでやめてしまわれるかと思いました。

コンティニューが無限なので、先に進むだ

けならできませんが、ボムの残数やゲージの量などを気にしながら進むのが今回のゲームの面白さだと思いますので、「ノーダメージモード」では弾に当たっても死なずに、ミスした回数のカウントだけすることで、自分の腕前を確認しつつゲームの攻略方法を確認できるようになればと思います。

また「プラクティクス」も「ノーダメージモード」も、敵の体当たりでは死亡しますので、ある程度の緊張感が残った状態で遊べると思っています。

初心者の方がプレイするにあたりまして、オススメのキャラクターや、強化すべきエレメントシュートなどありましたら教えてください。

星野 会社の評判ではケイが一番進みやすいと思います。ただ男性キャラなので楽しみは……ですが(※6)。ケイでは防御系の振り回す竜巻に弾消し効果がありますので、LVが上がる画面前方の弾をほとんど消してしまえるのでかなり楽に進めると思います。

アレックスでは攻撃の貫通弾が強化すると中型敵は一撃で倒せるので、出たら撃つくらいの形で使うと難易度がかなり楽になると思います。

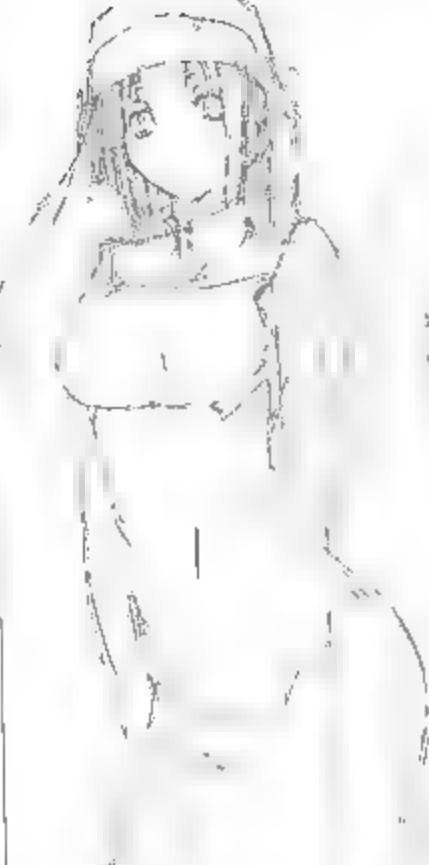
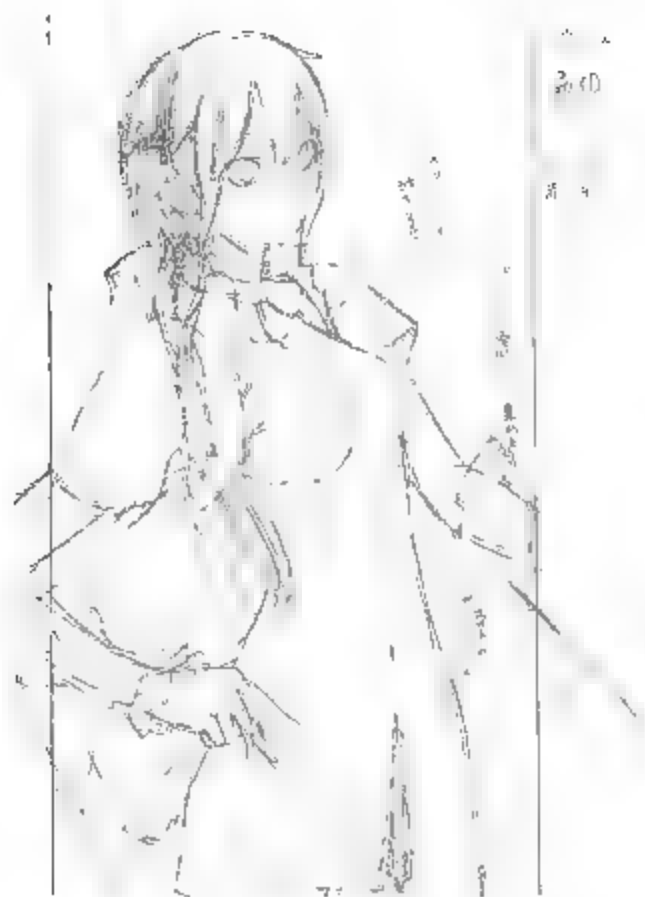
マリアは火力が弱めなので、攻撃系の3本レーザーを強化すると楽になると思います。

縦シューティングでは2〜3ボタンほどで遊べるゲームが多い中、『カフドリウス』はメインショット、3種類のエレメントシュー

※3 昔はベルのアイテムを取り合っ

※4 『雷電』シリーズに出てくる隠しアイテム

※6 男性キャラなので楽しみは……



ヤスダスズヒト先生によるラフスケッチ

ト、エレメントバースト、ボンバーの、計6つのボタンを使い分けます。攻撃の使い分けや操作性で苦心された部分はありますか？

星野 確かに6ボタンではあるのですが、用途としてはショット、エレメントシュート(同時でバースト)、ボム。なので、実際使ってみるとボタンの多さはあまり気にならないかと思いますが。前述しましたがエレメントシュートは押すと何か出る、そしてどれでも役に立つような形ですので、仮に押し間違えたとしてもそれが死亡にすぐつながるという形にはならないかと思っています。

また、ボタン数を減らす代わりにA+Bボタン、B+Cボタンのような同時押しによるショットの変化は慣れていない方だと頭がパニックになるので、バースト以外では使わないようにしました。

テーマは「ゴシックホラーシューティング」 ファンタジー世界とシューティングの融合

——「ゴシックホラー」を作品コンセプトとして発表されましたが、ビジュアル面や世界観において、重視された部分をお聞かせください。

星野 新しいゴシックホラーを作りたいと思っていました。昔ながらのものも好きなのですが、ヤスダスズヒト先生(※7)にデザインをお願いする際に「今までにない新しいゴシックホラーのキャラを作りたい」と言ってくださったので、弊社のほうもそれに負けないよう

な洗練されたデザインを考えられなかったかと思いい、開発を進めていきました。

錬金術に機械など、独特のファンタジー世界が展開される『カラドリウス』ですが、舞台背景として参考にされた作品(ゲームに限らず)はありますか？

星野 古典であるプラム・ストーカーの「吸血鬼ドラキュラ」(※8)など読み直して参考にしました。またビジュアルの美しさという意味で、映画の「ロード・オブ・ザ・リング」(※9)やゲームの「GOD OF WAR」(※10)を見て「すごいな」とあこがれました！

——キャラクターデザインに、人気漫画家でもあるヤスダスズヒト先生を起用されていますが、これはどのような経緯があったのでしょうか？ また、メインターゲット層としてどんな方々に遊んでいただきたいですか？

星野 ヤスダスズヒト先生の絵は以前から社内でもファンが多く、特に若い人に人気がある方だと思っています。

今回のゲームは今までシューティング自体を苦手と思っている人や、若い方であまりシューティングに触れてこなかった方にも手にとってもらいたいと思っています。そういった考えからデザインをぜひヤスダスズヒト先生にお願いして、ダメ元でお願いをしましたところ、快く引き受けていただけたのでとても嬉しく思ったのを覚えています。

——機体のダメージが立ち絵の変化につながる「羞恥ブレイク」ですが、どのようなアイ

※7 ヤスダスズヒト先生

※8 吸血鬼ドラキュラ

※9 The Lord of the Rings

※10 GOD OF WAR

デアから生まれたシステムでしょうか？

星野 シューティングでキャラクターを生かす方法を考えていく過程で、横に表示していたり会話が進行したりする以上に何か要素はないかと考えた結果行き着きました！

「先が見たい！」「もっと見たい！」という欲求で、これに勝るものはないのではないかと思います。

——ゲーム中デモでの登場人物同士の会話や、「羞恥ブレイク」でCGが大写しになるなど、登場人物が全面的に押し出された作品ですが、マンガやノベライズ、ドラマCDやアニメといった、メディアミックス的な展開はお考えでしょうか？

星野 世界観やキャラクター、シナリオなどについては、ゲームの雰囲気をもとめていく過程で自然に多くなっていきました。

シューティングが好きの方が手にとってくださっても嬉しいですし、シューティングが苦手でもキャラクターの絵や世界観シナリオから手にとってくださってもどちらも嬉しいと思っています。それと同じようにマンガやドラマCDなどからこのゲームを知って遊んでいただけるような形ができればとても嬉しいです。ぜひ機会があれば展開できればと思っています。

——作曲がベイスケイプさんとのことですが、楽曲コンセプトなどでの要望や、具体的なイメージはありましたか？

星野 曲ごとにお願ひした部分はありませんが、

全体的には壮大で音の広がりがある曲をお願いしました。お願いした以上の曲が上がってきたので最初聞いた時は感動しました。

今後のシューティングの課題点とは？

——『カラドリウス』はアーケードにも移植予定が発表されていますが、今後はどのようなプラットフォームで、どのような作品を作られていきたいとお考えでしょうか？

星野 プラットフォームはシューティングとの親和性で今回Xbox360やアーケードで出させていただきましたが、このプラットフォームだけでというようなこだわりは持っていません。弊社は今後もシューティングを作っていくと思いますが、遊んでくださる方々が手にとって楽しんでもらえるようなゲームを作っていければと思っています。

——現在、厳しいと言われているシューティングゲーム業界ですが、状況を打開するために、どのようなアプローチが必要だとお考えでしょうか？

星野 シューティングというのはシンプルですが楽しいジャンルだと思っています。ただ数十年前からゲーム性の変化が少ないジャンルだとも感じています。ですが同人ゲームなどではシューティングはいまだ多くのゲームが出ていますし、面白いものも多く、遊んでいる方もたくさんいます。

決してシューティングに興味がないわけで

はないのに、パッケージで出るシューティングはさまざまな要因がありますが、難しいイメージやストイックで修行しないといけないイメージが強くなってしまう、手を出せないジャンルになっていると思います。ゲームのシステムや稼働などの要素も大事ですが、手を出しにくくなっている方が気軽に遊べる要素や、やりたくなるような仕組みが今後重要になっていくと思います。

——シューティングゲームを作るにあたって重要な要素、力を入れるべき点などお聞かせください。

星野 シンプルなゲーム性だけにゲームのバランスがとても重要だと思います。弾に当たって死ぬ場合も「殺された」ではなく、「失敗した」と遊んだ人が思えるような敵の配置、弾の軌跡が大事だと思います。そのうえで、「一回遊んでみようかな？」と思ってもらえる、画面から感じるキャッチーさを作るうえで大事だと思います。

——最後に、読者へメッセージをお願いします。

星野 「カラドリウス」はシューティングファンだけでなくキャラクター好きやシナリオ好きな方々でも気軽に遊んで、「もっと先が見たい！」「もっとうまく遊びたい！」と思えるようなゲームとなっています。今までシューティングを敬遠していた人も、この機会に少しでも触れてもらえればと思いますので、よろしくお願ひいたします。



パチパラ3D デラックス海物語 ～パチプロ風雲録・花 孤島の勝負師たち～

■パチプロ 3DS ■アイレムソフトウェアエンジニアリング
■2013年2月7日 ■6090円(税込) ■CERO B 12才以上対象
■SANYOBUSSAN CO., LTD.
■2012 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC

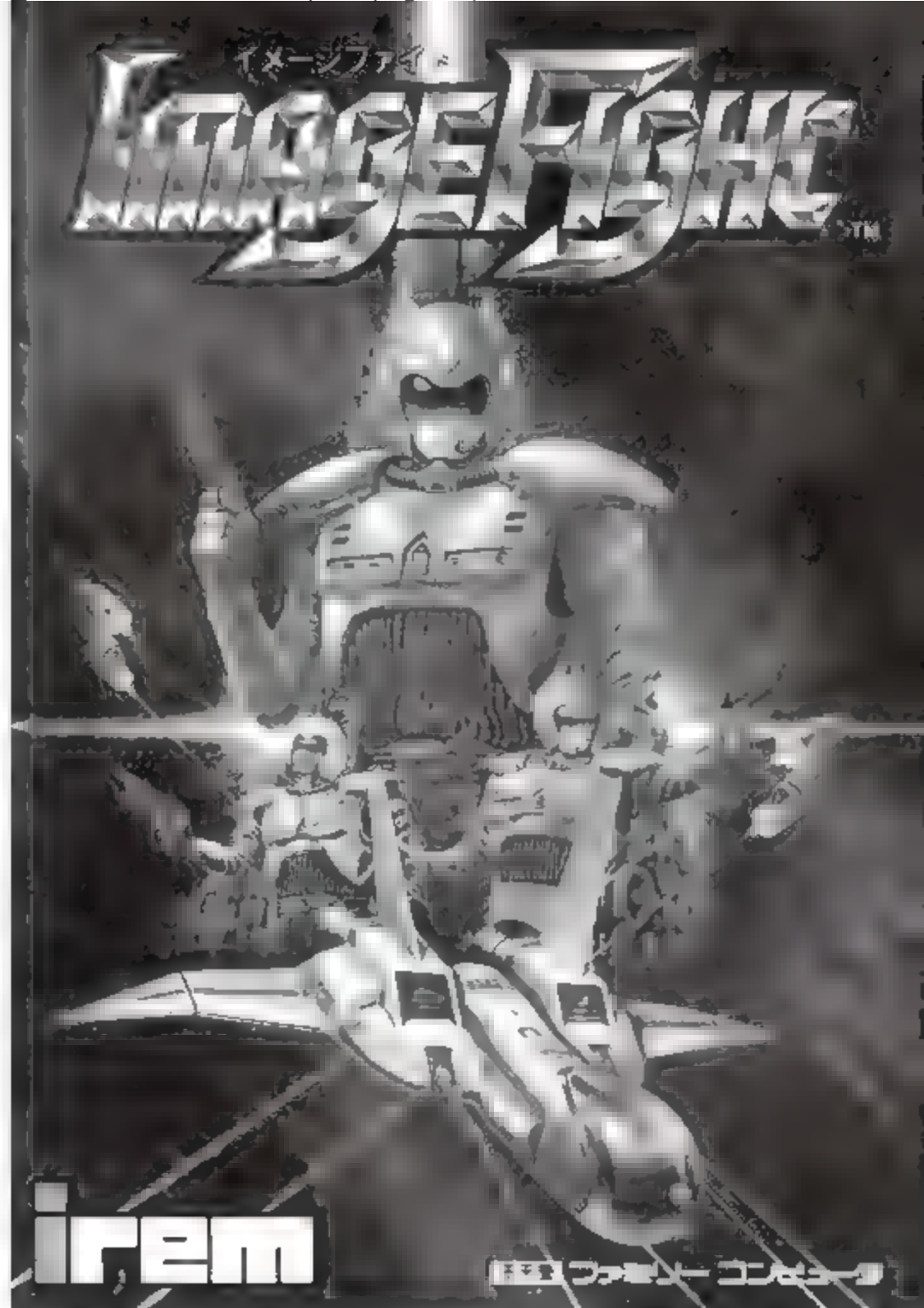
パチンコソフトにファミコン版『イメージファイト』
が収録! 衝撃の走る『パチパラ3D』シリーズの
「アイレム名作コレクション」

Text=多根清史(フリーライター)

新人パチプロの能登さくらは、パチンコワールドカップに向かう豪華クルーザーで海の旅。しかし、トラブルにより絶海の孤島へと漂流すること。さくらたち13人のパチプロを待ち受けていたのは、凶暴な巨大生物の数々と、なぜか島のあちこちに設置されたパチンコ台だった……ぶっ飛んだストーリーモード「パチプロ風雲録」が好評な『パチパラ3D デラックス海物語』。3DS用のシリーズ第二弾・第三弾でもなぜか「R-TYPE」などゲームボーイ用タイトル4本が収録されて話題を呼んだが、本作ではファミコンソフトの名作がオマケに付いてきた!

『イメージファイト』の補習ステージを 能登麻美子ボイスが応援!

仮想訓練から実戦までを「ポッドシユート」で戦い抜き、補習ステージは鬼も逃げ出すサイバースユートインング『イメージファイト』、地上げ屋に家を壊されて怒りに燃える源さんが愛用の木槌で殴り込む「大工の源さん」、さらわれたくるみ姫を助けるために、忍者のヤンチャ丸が風鈴城を乗っ取った魔物をやつつける「快傑ヤンチャ丸」の3本。80～90年代のアイレム×ファミコンの黄金期を懐かしめる納得のラインナップ……と言いますか、なんでパチンコソフトにレトロゲームが収録されてくるの? しかも能登さくら1声優の能登麻美子さんのボイスに応援されてポッドを飛ばせる嬉しさ。あまりに斜め上で意外性のカタマリである「アイレム名作コレクション」シリーズにつき、開発スタッフに直撃してみました!



青と赤のポッドを使い分ける、パズル性の高い『イメージファイト』。ファミコン版は補習ステージがかなり易くなっている

「アイレム名作コレクション Vol.3」は ファミコンタイトル3作品収録!





アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社 開発者インタビュー

パチパラ3D デラックス海物語
～パチプロ風雲録・花 孤島の勝負師たち～
プロデュース

城下 仁茂 Hiroshige Shiroshita

Interview=多根清史(フリーライター)

睡眠時間を削ってまでプレイした
『R-TYPE』やアイレムゲームへのアツい想い

「パチパラ3D デラックス海物語」はパチンコゲームですが、ファミコン用の『イメージフアイト』など3本が遊べる! という意外性が話題になっています。なぜアイレムの過去の名作ゲームがオマケに収録されることになったのでしょうか?

城下 「多くのパチンコ・ゲームユーザーにアイレムのゲームを遊んでもらいたい!」という一心で、アイレム名作コレクションを収録させていたかったです。

——PS2の『三洋パチンコパラダイス8』新海物語以来、RPGモードの『パチプロ風雲録』やミニゲームも盛りだくさんですね。アイレムさんのパチンコゲームはいつもサービス満点ですが、そうした路線の延長上でもあるのでしょうか?

城下 ええ、そうですね。「パチプロ風雲録」については、2007年以降しばらく収録していなかったのですが、多くのファンの方から再開を望む声を頂きました。

——オマケかと思ったら、歯応えのある作りによる意味で驚かれるユーザーが多いそうですね。

城下 ありがたい限りですね。2012年より、約5年ぶりとなるシリーズ最新作「パチプロ風雲録・花」シリーズを再開しております。

——城下さんご本人は、アイレムゲームへの思い入れは? 個人的な経験から「この一本!」というタイトルはありますか?



城下 やはり『R-TYPE』ですね。私が初めて100円でクリアしたアーケードゲームであり、あの時の興奮と感動は今でも忘れることができません。クリアした時は、ゲームセンター中に響き渡る大声で絶叫したものです(笑)。

——ワンコインクリアされるとは、筋金入りのアイレムっ子だったわけですね!

城下 『R-TYPE』は間違いなく、私の人生に大きな影響を与えたゲームです。その後も、ゲームセンターでのプレイに飽き足らず、PCエンジン版やゲームボーイ版など、あらゆる『R-TYPE』を買って、睡眠時間を削ってまでプレイし続けた日々がとても懐かしいです(笑)。

——地上にある『R-TYPE』はすべて制覇されるという(笑)。すでに昨年の『パチパラ3D 大海物語2』の時点で「アイレム名作」コレクションVol.1と銘打たれていましたが、シリーズ化は早くから決まっていたのでしょうか?

城下 はい、シリーズ化は決めていました。

——ビッグなプレゼントですが、「パチプロ風雲録」とは違い、名作コレクションは直接パチンコに関係のないタイトルですよ。最近開発コストが厳しく問われる風潮にあります。社内的にも実現は難しくなかったのでしょうか。

城下 もちろん、コストはいつでもとても大きな壁です！（苦笑）それでも、多くのユーザーにアイレムのゲームをプレイしてもらいたいという想いがありましたので、どうすれば壁を乗り越えられるかと試行錯誤したんです。開発パートナーであるDotEmu社と協力しながら、プロジェクトを進めました。

——オリジナルからのベタ移植かと思いきや、能登麻美子さんの応援ボイス付きで驚きました。「サービスするなら、とことんやる！」でしょうか？

城下 ベタ移植にできなかったのは、さまざまなプラットフォームでレトロゲームが有料配信されている中、過去作品をそのままオマケにするのは面白くない、という社内のお達しがあったためですね。

——確かにPlayStation®Networkや、Wiiバーチャルコンソールなど、レトロゲームを遊べるサービスは多いですね。でも、ポリュームアップしたものはほぼ前例がないのではと思います。

城下 ええ、当初は機能を削減しようという案もあったんです。でも、それではファンサービスを目指していたのに本末転倒ですよ。ということ、ならばいっそ機能を追加してやろう！という結論に至りました（笑）。



——引き算せずに足し算されたという（笑）。

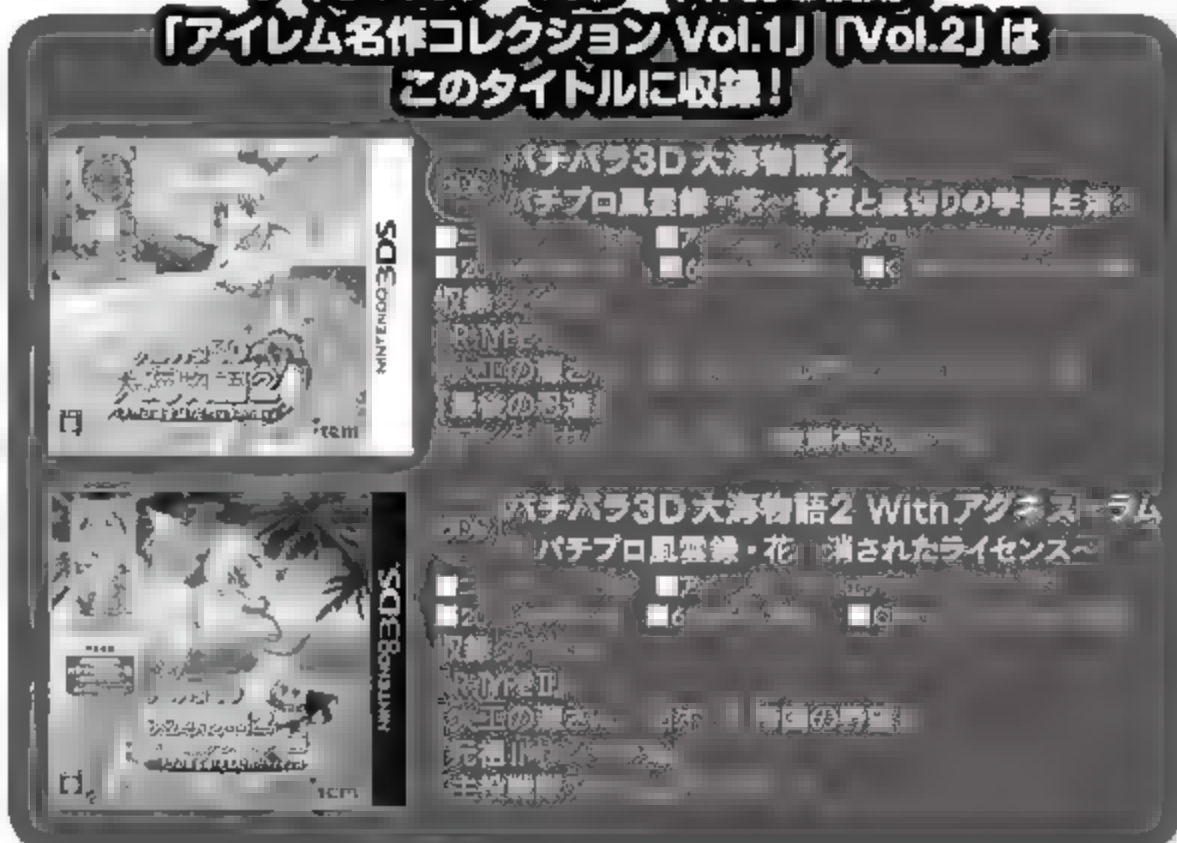
城下 結果的には、魅力的な声優さんの応援ボイスを収録できることになり、声優さんのファンの方にもお楽しみいただける機能になったのではないかと考えております。

では最後に、アイレムファンの方々にメッセージをお願いします。

城下 「Vol.1」「Vol.2」はゲームボーイの作品を収録しましたが、「Vol.3」ではファミコン作品を3作品（『イメージファイト』『大工の源さん』『快傑ヤンチャ丸』）収録しております。今後もパチンコファン、ゲームユーザー、レトロゲームユーザーのみなさまにアイレムのゲームを楽しんでいただけるよう、さまざまな取り組みを行っていくつもりですので、ぜひ、ご期待ください！

すでにアーケードやレトロゲーム、パチンコの枠を超えた「アイレムファン」のアツい広がりがありますよね。本日はありがとうございました！

アイレムのゲームボーイ作品を復刻！ 「アイレム名作コレクション Vol.1」「Vol.2」は このタイトルに収録！



ハイスコアを
目指そうね！

ストーリーモード主人公&
「アイレム名作コレクション」
応援キャラ
能登さくら
(CV.能登麻美子)



SPACE HARRIER™

セガの歴史の転換点にして多くの人生を変えた傑作3Dシューティングが、立体視に対応した3DS向けタイトルとして登場。ムービング筐体や環境音まで疑似再現した、頭のおかしい(褒め言葉)こだわりを見よ! Text=多根清史(フリーライター)

3DS

3D スペースハリアー

■ネット 3DSダウンロード ■セガ ■2012年12月26日
■600円(税込) ■CERO A 全年齢対象
SEGA

ムービングする
俺たちの『スペハリ』が帰ってきた!

僕たちは一生のうち、一体何本の『スペースハリアー』を買うのだろう。古代ゲルマン人ならぬセガゲーマーが嘯くように、『スペハリ』が新ハードに移植されるたびに買う定め。いつそ筐体を買えばいい? 否、わかつちやあいない! 決してアーケードにはなれない家庭用ゲーム機が本物になるうとする無限の運動、矛盾したあがきに身悶えるのがいいんだい!

3DSにたったの600円で配信スタートした『3Dスペースハリアー』。移植を手がけたのは職人集団であり、俺達の誰よりもセガ人でありアーケードを愛してやまないM2。またいい仕事をしてくれてありがとうと土下座をスタンバってたわけですが、完璧に予想を超えていたよ! どれほどコンシューマーハードの表現能力がアップしようが、しょせん画面内が綺麗になるだけのこと。『スペハリ』とはゲーセンの一角を占めていたデッキ筐体ありき、プレイする人を収容したコックピットという『画面外』を含めた総体を指す。この『3Dスペハリ』は、そんな

ムービング筐体のプレイ感覚ごと再現。ところ狭しと飛び回る超戦士のムーブに合わせて、画面のフレームがグリグリと動く。特にジャイロに反応してるわけじゃないが、のめり込んでる体も右へ左へと揺れたり傾いたり。とても親には見せられない痴態を繰り広げられる、こんなムービングが欲しかったんや!

コックピットから見える景色も超重要。オリジナルと同じ4…3画面や3D Lのサイズにも嬉しいワイド画面やフル画面は当然として、アーケード筐体ままの雰囲気を持つ縮小画面までサポートしている。左右にモニターの枠がついてわざわざ狭くしてる、これは戦車や潜水艦の内部にメカや計器類がひしめく「狭さ」と同じ。われわれはドラゴンランドの戦場に帰ってきたのだ。

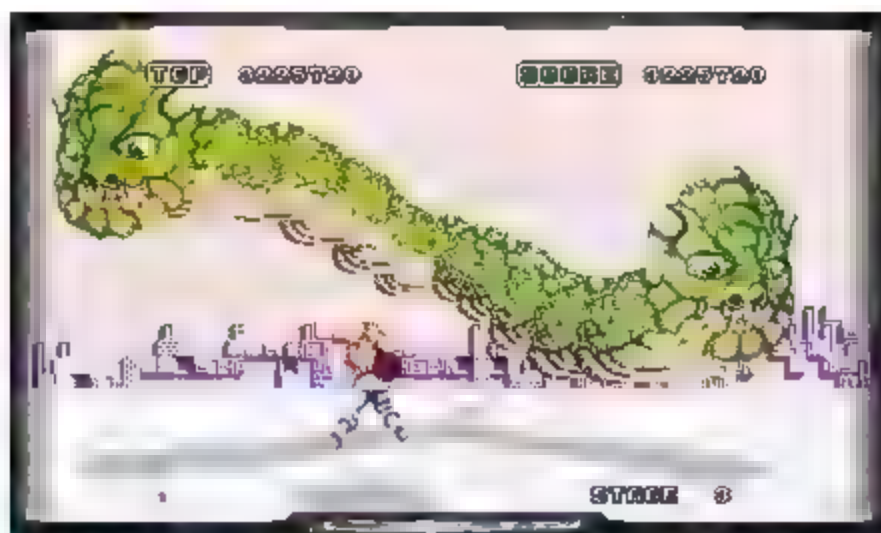
今までのスペハリ移植に欠けていたものは手触り。かく言う僕もPC用のためにサイバースティックや、サターン版のミッションスティック同梱版を買ったりしました。カネに飽かせてアナログ入力を満喫したものの、何かが足りない。

この『3Dスペハリ』で「探しもの」は見つかった。外付けスライドパッドへの対応も素晴らしいしタッ

徹底して「外付けパッド」をリンクさせた。電車の車内でプレイすると体が傾くので注意



ゲーム音や環境音も設定できるほか、ゲームデータの再生やイヤホン機能、音声質もチャンネル別で選べるなど、プレイ方法



そんなお馴染みの移植はバッチリ。完璧な『スペハリ』が外に持ち歩けるなんて、ゲームのアーカイブは胸が熱くなるはず



こだわりの4種から選べる画面サイズ



画面操作もできるし、インプットへの配慮は至れり尽くせり。だが、そこに抜かりあるM2じゃあない。胸の穴を埋めたのは環境音——スティックがガチャつき、連射設定をしていたら押し放しのボタンがガチャチと叩かれまくる音がする。やかましい、やかましいが全然不快じゃないぞ！ メカニカルな環境音は、目にも見えず座れもしない筐体が、確かに「そこにある」証しだ。

ハリアーの移動範囲の設定って何？ と思つたら、操縦桿がへたつて上下の可動が不自由になつてる筐体の再現ときた。10年選手の「スペハリ」と再会した懐かしさがよみがえる……。

画面の中も外も85年当時のゲーセンの空気をぎゅしり詰め込んだうえに、隠しボスまであり。もうあなたは値段以上の仕事をしてるよ、っていうかEVA/OIってマークⅢやゲームギア版のボスであつてアーケード移植に逆上陸するとは。

非の打ちどころはおるか、M2直通のコイン投入口を探してしまう『3Dスペハリ』。3Dプログラムの空間投影や脳波コントロールが実現した未来でも、「スペハリ」の移植＆プレイヤーは永遠に不滅ですよ！

セガ3D復刻プロジェクト
第2弾

3D SUPER HANG-ON™

『スペハリ』に続く3D復刻プロジェクトの第2弾。ジャイロセンサーでの操作も可能となり、体ごとバイクを運転できる！ 立体視への対応により、障害物との距離感がわかりやすいのも嬉しい。

3DS

3D スーパーハングオン

■シャント 3DS ダウンロートソフト ■セガ
■2013年3月27日 ■600円(税込) ■CERO A 全年齢対象
SEGA





アーケード版 スペースハリアー：1985年 メインビジュアル ©SEGA

トライアングル・サービス 原点的作品2タイトルが 奇跡のカップリング!



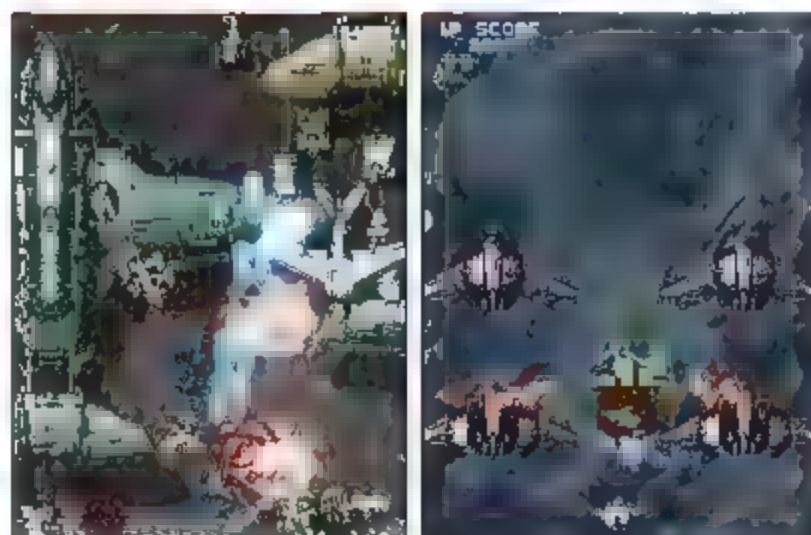
シューティングラブ。10周年
〜XIII ZEAL & Δ ZEAL〜

360

■Xbox 360 ■トライアングル サービス
■2013年5月30日発売予定
■通常版 6090円(税込) /
■スペシャルパック 限定版 8190円(税込)
■CERO A (全年齢対象)
2D・3D TRIANGLE SERVICE
Text=ジストリアス(フリーライター)



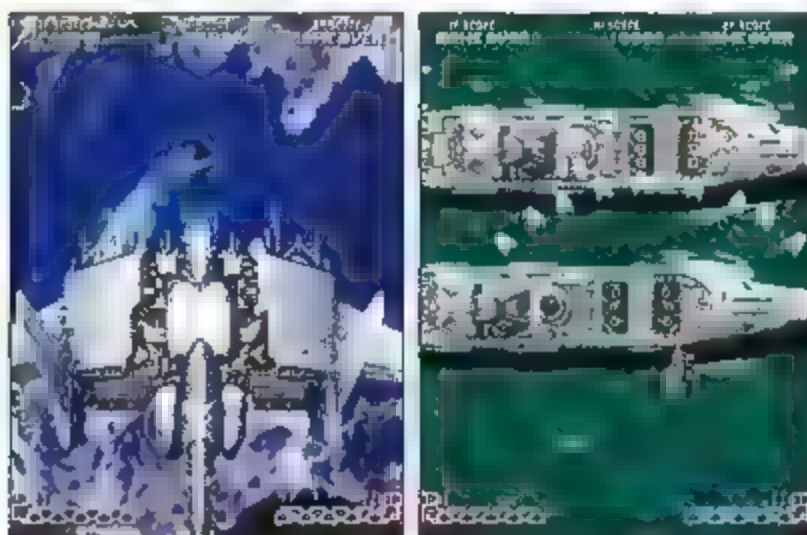
トゥエルブノール



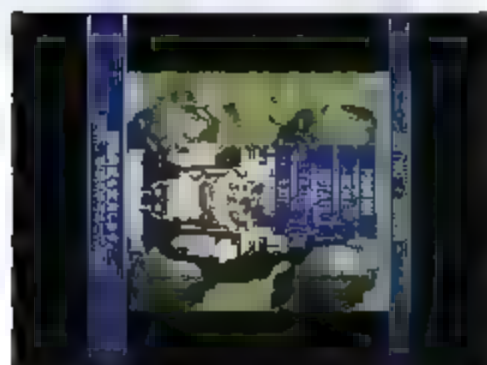
2002年にタイトー製プレイステーション互換ゲーム基板「GNET」用に開発された縦画面シューティングゲーム。キャッチコピー「シューティングの主役は弾幕じゃねえ、自機だ、いや、プレイヤーだ!」という言葉どおり、自機後ろから発せられるバックファイアに、自機を左右に切り返すことで発射されるサイドアタックなど、強力な近接攻撃がウリ。「一定時間無敵になる空間」を展開するボムバリアを発動し敵陣に突入、果敢に切り込んでいく攻めのスタイルが楽しい一作。



デルタノール



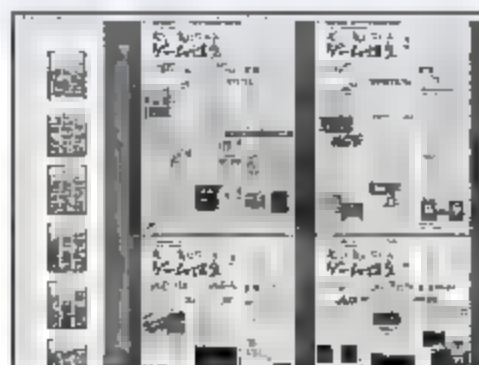
2002年に稼働した縦画面シューティング……だが、基板の耐久性に乏しく、近年のゲームらしからぬ普及率の低さにより、長らく「幻」の作品と化していた一作。元・セイブ開発で『雷電ファイターズ』を手がけたデザイナーによるメカ系ドット絵や、ワイドショット・レーザー・誘導ミサイルといったシンプルなパワーアップシステムが光る一品。キャッチコピーは「ショットとボムがあればいい。王道シューティング」。悲運の作品の再出発、その門出を今こそ祝おう!



充実の 通常設定

操作設定はもちろん、アーケードファンには嬉しい縦画面モードも

搭載。ネットランキング機能も完備だが、本作ではリプレイデータのアップ・ダウンロードのほか、通常ランキングとは別に週間ランキングも採用。毎週リセットされる中、日々の練習を重ねれば、ランクインも夢ではない!



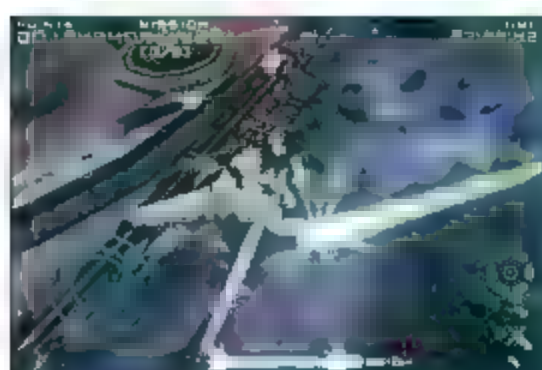
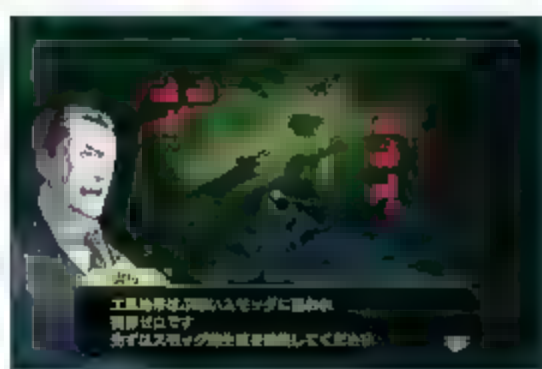
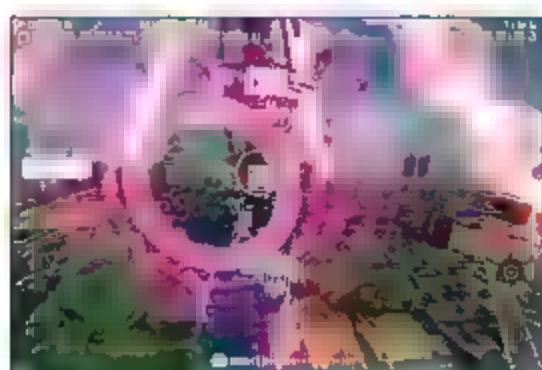
超豪華 スペシャル パック

限定版に同梱のCDには貴重な11センチが満載。「トゥエルブジール」

『デルタジール』の全楽曲、未使用レア音源に、10周年記念イベント「新潟事変」で披露されたライブ映像を収録。さらに「月刊アルカディア」にて社長が連載していた「知った気になるゲーム講座」をPDF形式で収録!

※画面は開発中のものです





解放少女

OS

解放少女

■iOS 5.0以降対応 iPhone4以降、
iPad Touch第4世代以降、iPad2以降 (iPad mini対応)
■レベルファイブ ■2013年3月7日 ■600円 (税込)

3DS

解放少女

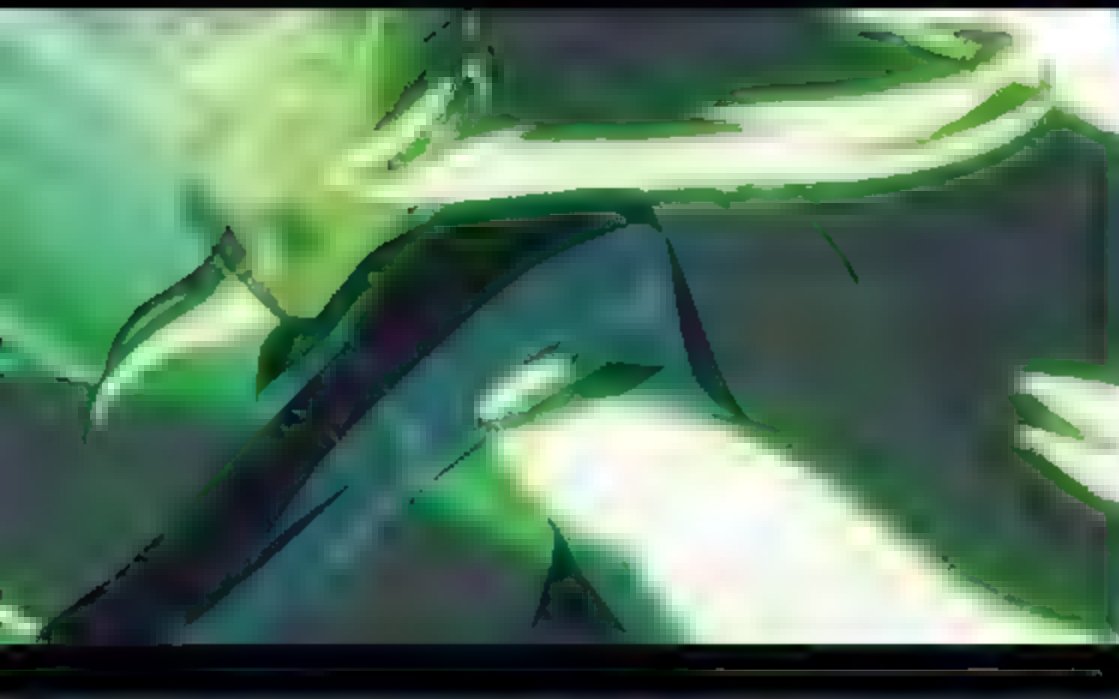
■コンテンツ 3DSダウンロードソフト
■レベルファイブ ■2012年11月14日
■800円 (税込) ■CERO A (全年齢対象)

3DS

GUILD01 (『解放少女』収録)

■シャントー 3DS
■レベルファイブ ■2012年5月31日
■3980円 (税込) ■CERO A (全年齢対象)

©2013 GRASSHOPPER MANUFACTURE INC. 2013 LEVEL-5 Inc.
※画面はiOS版です



新日本国大統領、大空翔子 祖国解放のため出陣します!

ゲームとアニメーションの違いとは。

それは物語を進行させる主導権が主観と客観のどちら側にあるか、だろう。ゲームではそれはプレイヤーの手の中にある。特にシューティングはプレイの操作感がゲームそのものの主導権となり、アイデンティティともなる。

3Dシューティングのゲーム性は操作感次第で決まると言っても過言ではない。風を切る疾走感、雲を抜く浮遊感、空を駆る爽快感。それらがダイレクトにゲームの面白さにつながっている。『解放少女』はその面白さのもとである操作感に対する考え方が独特だ。

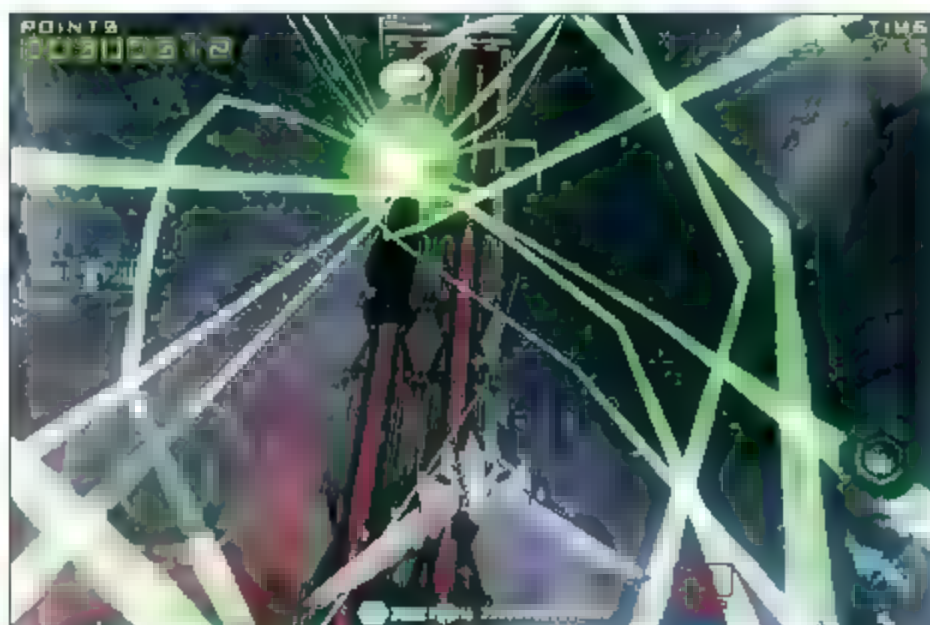
3Dシューティングの操作はコントローラのすべてのボタンを駆使する傾向にあるが『解放少女』は説明書を読むまでもなくタッチするだけで疾走感も浮遊感も味わえる。ゲーム性に合わせて操作系が簡略化されているのだ。

『解放少女』は複数のゲームを1本のパッケージにまとめたシリーズ『GUILD01』に収録されたゲームで、いかに3D爆撃シューティングをお手軽に楽しむか、というゲーム性を追求した作品だ。パターン化された単純作業を繰り返すミニゲームでもなければ、フルボリュームの難解な操作を強いるシミュレータでもない。

飛行中に発見した敵機をタッチするだけでロックオンし、レーザーで空爆する。そして解放機カムイはロックオン状態でなければシールドが機能して対空砲火をガードできる。攻撃と防御がオンとオフのように表裏一体となり、さらに操作が合理化されて感覚的なものとなっている。iOS版では敵機を直接指でタップするのでより直感的に空爆できる。

ボンズ制作のOPムービーからテンションは上がりっ放しで、その勢いのままゲームに突入でき、簡略化された操作性はストーリーをテンポ良く展開させ、クリアまで一気に突っ走れる爽快感のあるシューティングに仕上がっている。まるで主導権が自分にあるアニメーション映画を観ているような気持ちにさせる3D爆撃シューティングゲームだ。

Text=鳥辺野 九(フリーライター)



対象を指でタップするだけで美しい軌跡を描いて爆撃できる



解放機カムイの特攻はステージボスのコアを貫くドドメの一撃



爆撃で敵機を倒すとそのエリアは緑化されて解放への一歩となる

『ムンロが遊ぶ』 カプコン8bit体験



Text= 箭本進一(フリーライター)

1984年〜1987年のカプコン製アーケードゲームがPS3、Xbox 360で遊べるようになるのが「カプコンアーケードキャビネット」。アーケードそのままのゲームが楽しめるのに加え、「再チューニング」とでも言うべき調整が施された「カジュアルモード」が搭載されています。これは単なる低難度モードではなく、「火力アップ」「攻撃を回避しやすくなる」など内部的な調整に加え、「1943」では武器の時間制限を廃しつつ、時間による燃料減少はそのままにするなど、原典をリスペクトした変更が加えられているのです。こうした変更点は細かくON/OFFを切り替えることが可能。練習しながら少しずつ変更をOFFにし、ステップアップできるのです。そんな本作から、今回はシューティングゲームをピックアップしてご紹介します。

名作が再チューニングされて
今号ではシューティング作品の魅力を紹介します



カプコン アーケード キャビネット
-レトロゲームコレクション-

PS3

■PlayStation Network
■カプコン ■2013年2月19日〜4月30日
■タイトルごとに購入 左図リスト参照
■CERO B (12歳以上対象)

360

■Xbox LIVE アーケード
■カプコン ■2013年2月20日〜4月30日
■タイトルごとに購入 左図リスト参照
■CERO B (12歳以上対象)

©CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED.



初期カプコンのトレードマークとも言える「矢七」は本作では敵として登場している

恒重に狙いを定め、撃てば必殺のキャノン砲!



主タイトル時八時にボーナスとしてプレイ可能となる。カプコン初のアーケード作品。不気味な怪生物と戦う縦スクロール

シューティングで、必殺の貫通弾「キャノン砲」が攻略の鍵。うまく狙いを付けて発射すれば、小型の敵を一掃して高得点を得ることができますが、弾数制限があるため無駄撃ちはできません。

「カジュアルモード」では通常よりも難易度が下がるのに加え、白機の移動速度を早くすることが可能。広いフィールドを軽快に飛び回り、離れた敵も楽々撃破できるようになるなど、プレイ感が大きく変化します。単純に難度を下げるだけではない調整は本作ならではです。

バルガス ■ 984年5月稼働 ■ プレイ人数 2人

『カプコン アーケード キャビネット』配信パックと価格

配信パックと収録タイトル	PlayStation®Network	Xbox LIVE アーケード
『カプコン アーケード キャビネット』 ブラックドラゴン	無料	体験版・無料 完全版:400マイクロソフトポイント
『1984パック』 1942、ソーンソン、ひげ丸	パック価格:1000円(税込) 単体価格:各400円(税込)	パック価格:800マイクロソフトポイント 単体価格:各320マイクロソフトポイント
『1985-Iパック』 ガンズモーク、セクションZ、魔界村	パック価格:1000円(税込) 単体価格:各400円(税込)	パック価格:800マイクロソフトポイント 単体価格:各320マイクロソフトポイント
『1985-IIパック』 戦場の狼、ラッシュ&クラッシュ、エグゼドエグセス	パック価格:1000円(税込) 単体価格:各400円(税込)	パック価格:800マイクロソフトポイント 単体価格:各320マイクロソフトポイント
『1986パック』 アレスの翼、サイドアーム、闘いの挽歌	パック価格:1000円(税込) 単体価格:各400円(税込)	パック価格:800マイクロソフトポイント 単体価格:各320マイクロソフトポイント
『1987パック』 1943 ミッドウェイ海戦、必殺無頼拳	パック価格:500円(税込) 単体価格:各400円(税込)	『カプコン アーケード キャビネット完全版』 に収録
全タイトル購入ボーナスタイトル バルガス、1943改	全タイトル購入特典	全タイトル購入特典

※各ゲームをプレイするには『カプコン アーケード キャビネット』が必要です。(Xbox LIVE アーケード版は400マイクロソフトポイントの『カプコン アーケード キャビネット完全版』が必要です)



「カジュアルモード」の火力なら、昔でこづっていた中型機も撃破することが可能だ

飛べ、P-38ライトニング! 宙返りで敵を翻弄だ!

1942

第二次世界大戦におけるアメリカの主力戦闘機としてシムブルイブス、P-38ライトニング。わかりやすい内容と明るい色調のグラフィック、そしてホイッスルが響く軽快なBGMでライト層にも人気を博しました。本作の特徴は「宙返り」。うまく使えば敵を回避できますが、目測を誤ると体当たりしてしまいます。「カジュアルモード」ではショットの火力が大幅にアップしているのに加え、弾が飛ぶ速度も速くなっています。後者は一見地味ですが、昔に本作を遊んでいた人ならありがたみが身に染みる調整点。ステージ終了時には撃墜率でボーナスが入るため、普通なら逃がしてしまっていた敵も撃墜できるのは大きいのです。

1942 ■ 984年12月稼働 ■ プレイ人数1~2人



最終面のクリアではなく、1000万点を達成するとエンディングとなる珍しい設定の作品

怪生物と浮遊要塞を倒し、目指せ1000万点!

EXED EXES

超浮遊要塞
不気味な怪生物と対峙するシューティングの1人。ショットの射程はレバーの上下に準って可変。後退しながらの消極的な射撃では弾が速く飛ばないうえ、後退の速度自体が遅いなど、後退にペナルティを科す思想が特徴的です。「カジュアルモード」の大火力があれば、ハイポイントエリアの硬いドクロも楽々撃破可能。「Pow」が回収しやすくなっているのに加え、「クラッシュ」使用時に無敵時間が発生するなど、プレイヤーリティを上げる改修が行われています。本作の敵は側面や後方から攻め込んで来ることが多いため、自機の食らい判定が小さくなっているのも嬉しいところ。

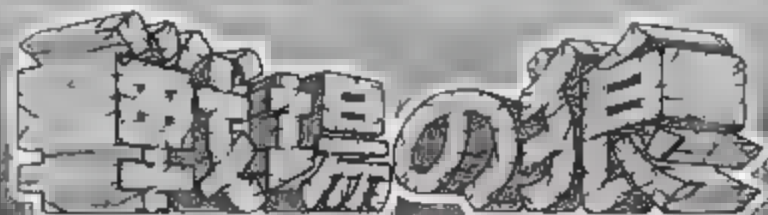
エグゼドエグセス ■ 986年2月稼働 ■ プレイ人数1~2人 オンライン2人同時プレイ可能

7200 50000



「カジュアルモード」では通常不可能なコンティニューも可能。もちろん、主人公の心配も無用だ

硝煙漂う戦場で、スーパー・ジョーの戦いが始まる



「E.T.」はスクウェアのシミュレーションで、「国兵が」の戦いの場から目を離さず、地面に落ちた敵兵に敵兵が隠れている」など、細かいミラリ―描写が話題となりました。「カジュアルモード」には「ライフルの射程が無限になる」という、ファミコン版のパワーアップを思わせる項目があり、プレイがかなり快適に。2面の開幕で後方から走り去るジープも簡単に破壊できるのです。敵兵の攻撃頻度を下げたり、狙いを甘くすることもできますが、元が高難度なので十分に手応えがあります。海外版にもできますが、敵がロボットの「Space Invasion」が収録されていないのが残念なところ。

戦場の狼 ■ 985年5月稼働 ■ プレイ人数1~2人



「カジュアルモード」では馬の耐久力もアップ。かなり余裕を持って戦うことができる

3つのボタンの2丁拳銃、荒野を渡る風と銃弾



3つのボタンの組み合わせで、2丁拳銃を「前方」「右斜め前」「左斜め前」「左右」へ撃つ分ける操作が独特な縦スクロールシューティング。悪漢が投げたダイナマイトを踏み消すことができたり、牛を撃つと怒って突進してきたりと西部劇的な演出が見事。ザコも側面や後方へ回り込んでこちらを悩ませるなどの苦戦なさも、ガンマン同士の戦いならではの。「カジュアルモード」では、アイテムの入った「樽」が一発で壊れてくれるうえ、ミスしてもスピードアップの「靴」や射程延長の「ライフル」といった装備が消えないという、遊びやすさを重視したアレンジが秀逸。

ガンスモーク ■ 985年1月稼働 ■ プレイ人数1~2人



ボタンひとつで、前方に銃を撃つと同時に下方に爆弾を投下する

方向転換が鍵を握る。背後の注意を怠るな!



カブコンシューティングの攻撃方向の切り替えがポイントとなるものが多いですが、本作も例外ではありません。プレイヤーとなる宇宙戦士は、ターンボタンを押すたびに前と後ろへ方向転換します。敵は前後から襲いかかってくるので、ターンボタンを使って適切に攻撃方向を使い分ける必要があるのです。ショットの威力を上げる「P」アイテムや移動速度をアップさせる「S」アイテムは基本的に貴重品ですが、「カジュアルモード」なら出現率をアップさせることが可能。連射の設定もできるので、撃つたびにボーナス点の入る「風車」を最大限に回転させることも楽々です。

セクションZ ■ 985年2月稼働 ■ プレイ人数1~2人



1P側が女性キャラというのは、2人同時プレイに対応したゲームとしては珍しい設定

軍神の翼を背負う戦士よ、空を飛び、地を駆ける!!

THE LEGENDARY SOLDIERS



多彩なロールプレイイングとスクロールアクション。異なる二つのジャンルを融合させたのが本作。軍神から翼を授けられたそのシエルとケビンは、ある時は空を飛んで敵を撃ち、またある時は自らの足を使って複雑な構造の敵基地を突破するのです。本作のパワーアップシステムは個性的。1Pアイテムを2個、4個、5個集めるとショットの形態が変化しますが、「カジュアルモード」では1P1個を取れば即座に次の段階へと移行します。せっかく強化したショットも本来であればステージクリア時に初期状態に戻ってしまうのですが、パワーアップしたままで次のステージへ行くことも可能となるのです。

アレスの翼 ■ 986年1月稼働 ■ プレイ人数1~2人 オンライン2人同時プレイ可能



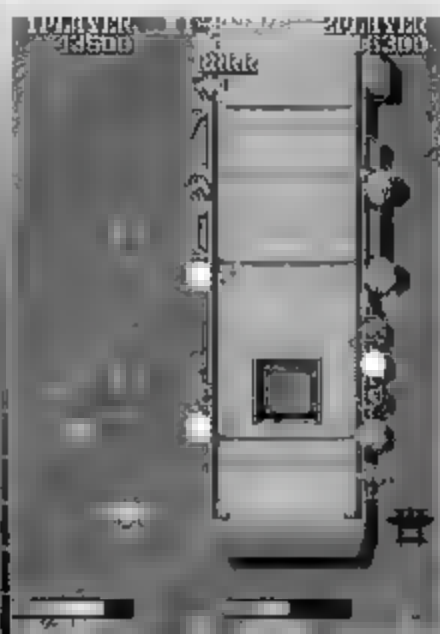
アニメ映画のような画面も話題に

三つの力をひとつに合わせ!! 絶対!合体!!



宇宙の武器を使用したロボットが自らのスクロールシューティング、「ボタンで攻撃方向を使い分ける」というテーマが引き続き追求されていますが、本作では三つのボタンを「右攻撃」「左攻撃」に割り振るなど、操作性もかなり洗練されてきています。1Pと2Pが合体、強力な武装を持ったロボットになる「絶対合体」が好評を博しましたが、「カジュアルモード」では合体時の耐久力が通常よりもアップしているうえ、合体アイテムを取るたびに最大値まで回復するため、「ずっと合体したままで進む」という当時の夢をかなえることも難しくありません。ミス時に武器がなくならないのもかなり嬉しいところです。

サイドアーム ■ 986年12月稼働 ■ プレイ人数1~2人 (オンライン2人同時プレイ可能)



武器装備の隠しコマンドも使用可能。ちなみに「1943改」は全タイトル購入時のボーナスアイテム

メガクラッシュ誕生の空戦ロマンワレ敵艦隊発見セリ!!



空戦ロマンに満ちたスクロールシューティング。エネルギー(耐久力)制で「飛行し続けるとエネルギーが減る」という敵艦隊ならぬのは要所でスリリングなゲームが楽しめます。「1943改」は不遇の武器を強化したアップバージョンで、ショットガンの強さが話題に。「カジュアルモード」ではパワーアップの制限時間を廃しましたが、飛行によるエネルギー減少はそのまま。もともとの面白さを保ちつつ爽快感を高めています。防御力上昇に加えて、被弾時に自動でメガクラッシュを発動するため、初心者でも遊びやすくなっているのです。

1943 ミットウェイ海戦 ■ 1987年6月稼働 ■ プレイ人数1~2人、オンライン2人同時プレイ可能
1943改 ■ 1988年6月稼働 ■ プレイ人数1~2人 (オンライン2人同時プレイ可能)

“ミスから上達する”シューティング

GINGAYFORCE

ギョウブス

ギンガフォース

360

■Xbox 360 ■キートン ■2013年2月 4日 ■7140円(税込)

■CERO A 全年齡対象)

© 2012 Guter Corporation. All rights reserved.

Text= 簡本道一(フリーライター)

『ギンガフォース』はミスすること
を許容するシステムが特徴で、シュ
ーティング初心者も安心して遊ぶこ
とができます。

「シューティングでのミスは、上達
の母」であることをあらためて教え
てくれるのです。

シューティングの楽しさのひとつ
は上達することにあります。

今まで越えられなかった面をクリ

「シニールディングでのミスは、上達
の母」であることをあらためて教え
てくれるのです。

シューティングの楽しさのひとつは上達することにあります。今まで越えられなかった面をクリ



初めて体験する攻撃は恐ろしげに感じられるが、累計撃墜数で残機が増えていくため、プレイを繰り返せば強行突破も可能だ

アするには何らかのブレイクスルーが必要になりますが、「さあ、ブレイクしよう!」と思ってすぐに実行できるなら苦労はありません。

ブレイクスルーできない期間が続いたとき、「上達しなければならぬいー」とプレッシャーを感じてしまふ。シューティングゲームを遊んでいる人なら誰しもこんな経験をした覚えがあると思います。

本作の残機や買物にまつわるシステムは、こうしたプレッシャーを軽減してくれるのです。



ショップで売っている武器を組み合わせることで、好みのセッティングが可能。ステージに合わせた装備をすればさらに遊びやすくなる

本作ではステージごとに敵機の累計撃墜数が記録されており、一定の値に達するたびに1UPアイテムが出現します。取ると残機が増えるのですが、「そのステージの初期残機数」まで増加する点が特徴的です。

たとえば初期残機数が5機の時に1UPを取れば、そのステージは以降、残機6機からスタートできます。

もちろん敵機を撃墜すればするごとに新たな1UPが出現します。1プレイの撃墜数ではなく「累計」なのもポイント。プレイを繰り返しさ



『ギンガフォース』の音楽を担当するのは個性派ぞろいのスパシィブ。安井洋介氏、細江慎治氏、佐宗綾子氏、小林和博氏、谷口輝雄氏、江口孝宏氏、渡部恭久氏（Studio Dual Moon）、齋藤博人氏（Studio MINSTREL）といった豪華メンバーが手がけた『ギンガフォース』の楽曲すべてに加え、テーマソング「Ginga Force」のフルバージョンと、江口孝宏氏によるアレンジ2曲が収

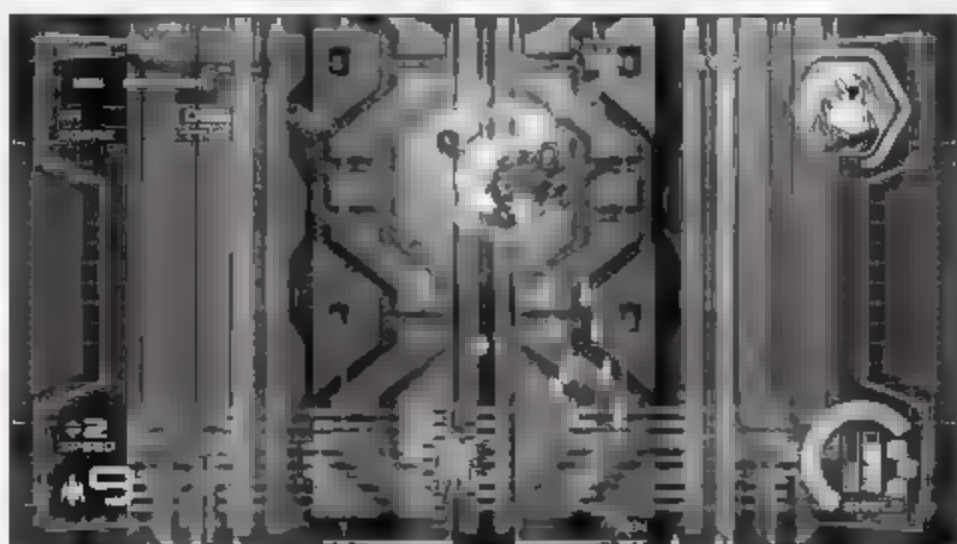
**ギンガフォース
コンプリートサウンドトラック**

CD ■CD2枚 ■スバスイプ
■2013年3月22日 ■3150円(税込)
-Gula-SuperSweep.co.,ld.

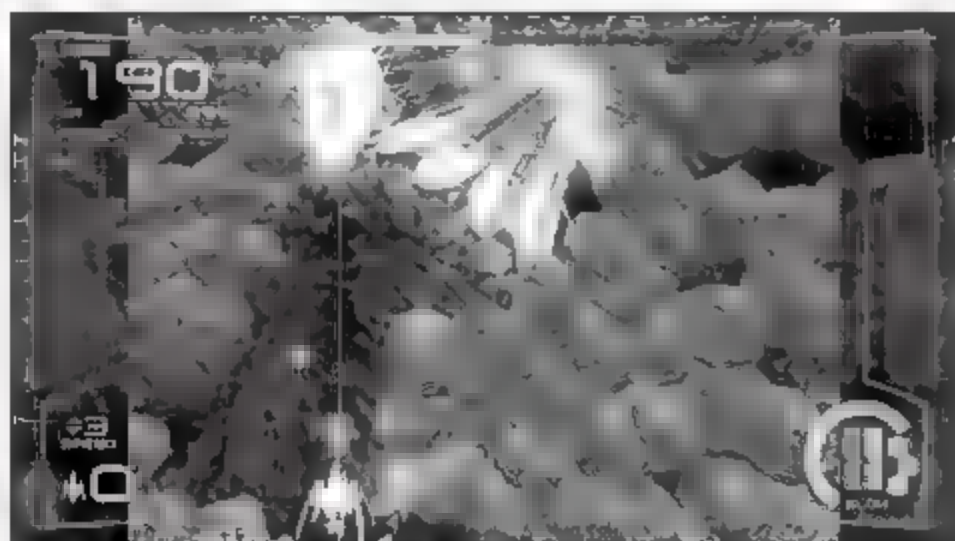
えすれば残機数は30機(ー)にまで増えてゆくのす。

本作ではメインウェポンやサブウェポン、ボムやシールドといった特殊武器などがショップで販売されています。品ぞろえはゲームを進めるごとに充実し、より強力な装備を揃えるように。

装備を買う元手となるのは、敵を撃墜すると出てくる「CR」(お金)。とにかくプレイを続けていけば、たくさん残機と強力な武器でゴリ押しクリアへの道が開けるのです。



真横に弾が出る「バンパーバスター」は特定の局面で特に有効。ステージごとのプレイなので、汎用性の低い装備も安心して使える

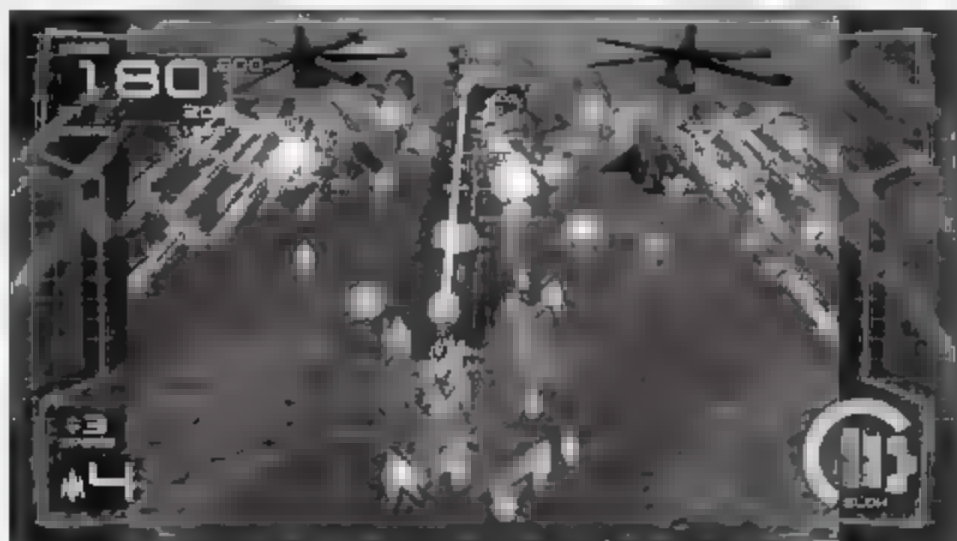


巨大なドリル型掘削メカが岩の中を猛進! 最初は無数の岩塊に苦勞するが、強い武器を手に入れば岩を破壊して爽快プレイが可能



(今は死にまくっていても、残機と強力な武器でクリアできそう。そして何より、今死ぬことは絶対に無駄ではないのだ)。

こう考えた時、筆者は『ギンガフォース』の懐の深さに気づきました。プレイの繰り返しを残機や武器といった形で小まめに評価するのが『ギンガフォース』だったのです。では本作が示す「いつかゴリ押し



無数のミサイルを乱射する巨大なボス。疑似3D的な迫力ある視点だが、プレイ感覚自体は通常面と変わらないので安心して遊べる

クリアできるかも」という可能性はゲームから上達の楽しさや緊張感を奪うものでしょうか? 本作においては決してそうではありません。ミスがどんどん減っていく過程、そして、死にながら抜けていた難所をミセス突破できた瞬間に感じたのは、紛れもなく上達の喜びでした。

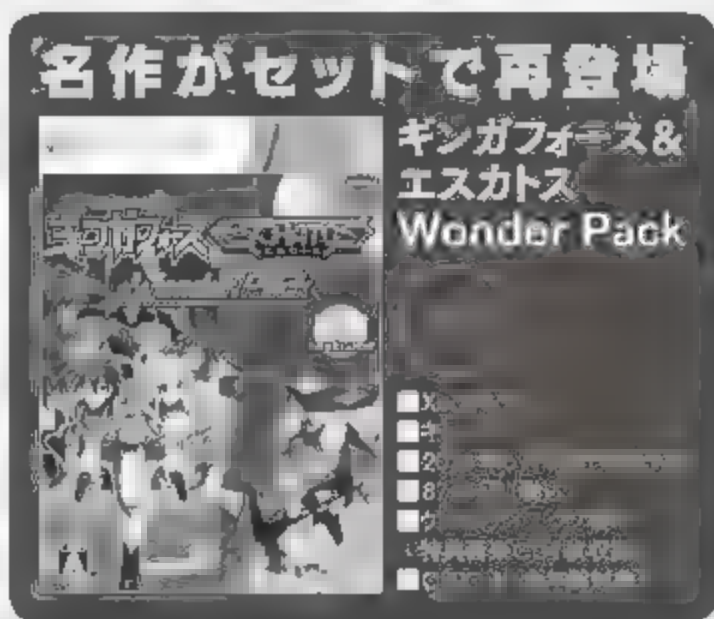
もちろん、高難度ともなればシューティングゲームでも苦戦するくらいに激しい攻撃が襲いかかってきますし、初期残機数を少なくすることもできますので、緊張感が欲しい場

合は、こうして制限をかけて遊ぶという方法があるのです。

スパルタで人を育てるやり方と、褒めて伸ばすやり方。そのどちらも有効であるのはもちろんです。しかし、現在のシューティングが初心者を取り込まなければならぬことを考えると、本作のような、褒めて伸ばす試みがもっと行われてもいいように感じられます。

シューティングに緊張感是不可欠ですが、それは恐れられることイコールではありません。

「ミスの先に上達がある」ことを初心者知ってもらったための試みが、もっと積極的に行われていく必要があるのではないだろうか。



[GUN FRONTIER/ METAL BLACK/ DINO REX] Sound Tracks for Digital Generation 発売記念サイン会 トークショー



イベントは開始された。近さ、作品が愛されていることを感じさせながら、話題になる一面も。ファンとメーカーの距離の近さ、作品が愛されていることを感じさせながら、イベントは開始された。

2012年12月22日。東京は秋葉原にある、レトロゲームの専門ゲームセンター「ナッゲーミュージアム」にて、スーパースイープ主催により、同社の新譜ゲームミュージックCD「[GUN FRONTIER/METAL BLACK/DINO REX] Sound Tracks for Digital Generation」の発売を記念した、トークショー＆サイン会が開催された。ゲストはCDに収録されたゲームの開発に当時からかわられた渡部恭久氏、石川勝久氏、堀崇真氏の3名。

ああ誰かが……この寒空から助けてくれることを、僕は、待っていたんだ

出演
STUDIO DUAL MOON
渡部 恭久 (写真右)
Yasunisa Watanabe
「METAL BLACK」作曲担当

株式会社タイトー ZUNTATA
石川 勝久
Katsuhisa Ishikawa
「METAL BLACK」効果音担当

株式会社アスキー
堀 崇真
「METAL BLACK」
「GUN FRONTIER」
「DINO REX」プログラム

司会
安井 洋介
Yousuke Yasui

宣伝大将軍
SENDEN DAISHOGUN





『ガンフロンティア』3面のBGMは「くーまーがーやー」って聞こえる？

この日の観覧者は事前に同店でCDを購入した30人。みんなの熱気で暑いくらいの店内となった。司会の宣伝大將軍と安井洋介氏にイベント開始が宣言され、Ustreamによる配信も開始。ゲストは『メタルブラック』の効果音を担当されたZUNTATAの石川勝久氏。同じく『メタルブラック』の作曲を担当し、本CDでもアレンジヤーを務められた『Yack.』こと、スタジオデュアルムーンの渡部恭久氏。そしてCDに収録された『ガンフロンティア』『メタルブラック』『ダイノレックス』全3作のプログラムを担当され、現在はアリカに在籍されている堀崇真氏という、かかわりの深いお二方だ。

宣伝大將軍と安井氏は退席し、代わって石川氏が進行役となってトークは進行。まずは『ガンフロンティア』についての話が振られた。

渡部「『ガンフロンティア』には関わるつもりで、企画の立ち上げ段階からちよくちよくと打ち合わせしていたのだけど、ほかに担当していたゲームの関係で忙しくなっちゃって作曲出来なくなっちゃった。ですので、ディレクションという形でかわっています。」

堀「2面の青い飛行機をボムで壊すと1万点くらい稼げるんだ。わざと自機を破壊して戻ることでも10万点くらい稼げるんだけど、実はあれは僕らの想定外だったんだ。よく見つけたよね。」

石川「三面のBGM、開発スタッフの間じゃ「くーまーがーやー」って聞こえる？」



30人もの観覧者で埋まった「ナツゲ・ミュージアム」。会場ではみんな真剣にゲストの話に耳を傾けていて、Twitterでも話題が賑わっていた

「くーまーがーやー」って歌詞をつけて唄われていたって聞きました。」

堀「そうそう。当時、スタッフの一人がBGMを口ずさみながら、サビの部分に「くーまーがーやー」って唄ってた。「なんでそんなふうに歌うんだ？」って聞いたたら「そう聞こえませんか？」って言われちゃって。それ以来開発では「ガンフロンティア」だけでなく、4文字が当てはまるようなフレーズはみんな「くまがや」で唄うのが妙に流行りましたね（笑）。」

堀「オープニングの「僕達は、待ってたんだ」の声は声優じゃなくスタッフのもので、以降、彼は「少年」って呼ばれるようになりましたね。あと、4面の映画シーンの素材用に、私が中研（タイトー中央研究所）の屋上でハイキックした写真を撮影したんですが、そこで使われなかった写真を「メタルブラック」1面に出てくるピルのモニター画面のネタに使いました。」

BGMに合わせてステージを作った 『メタルブラック』

さて、話題は『メタルブラック』に移る。

渡部 荒廃した世界感を後押しする為に、演出とか（音楽と合わせるために）フレーム単位で指示出した覚えがあります。

渡部 2面ではBGMの長さに合わせてステージの長さを決めました。こういったゲームの作り方をしたのはおそらく『メタルブラック』が最初かも？ ただこれ、ゲームオーバー後のコンティニューでタイミングがずれちゃうと、ステージ後半でBGMのない、空白の時間ができちゃうんですよね。

石川 『メタルブラック』のキャッチコピーに「撃った弾は、戻れない」ってのがあったんですけど、初めて見た時は「当り前だ！」って笑ったな。

渡部・堀 笑ったね。

石川 『メタルブラック』は僕にとって効果音デビュー作だったので、ファンがいてくれるのは嬉しいですね。

渡部 『メタルブラック』は業界ウケもいいよね。
堀 ゲームがリリースされてから20年。みんな長いことファンでいてくれてありがとう！

「タイトー究極の異色作」と名高い 『ダイノレックス』

堀氏が恐竜の模型を取り出し、客席に向ける。

堀 この恐竜は、『ダイノレックス』のために作られた模型です。ちよつとずつ動かしては写真を撮



実際に『ダイノレックス』に使用されたティラノサウルスの模型。ずんぐりとした体型は愛嬌たっぷりだ

って、ゲームに使いました。あれから20年、僕の家になんと飾られています。

実際にプレイしたことのある人ならわかる……かもしれないが、『ダイノレックス』のボーナスステージは、夢の中と称して現代が舞台となる。そこで見るからに怪しげな悪役・ホーリーが恐竜にひどい目にあわされるのだが……。

堀 あのボーナスステージに出てくる「ホーリー・チェン」って、僕のことだったみたいなんですよ。もうね、スタッフがおかしい！

そしてトークショーの最後に、渡部氏から気になる発言が！

渡部 詳しくは言えませんが、今、シューティングゲームのサウンドを作っているんですよ。なんと!? 続報をお持ちしてます！

サイン会開始は22時30分より サプライズゲストも登場

トークショーが終了しても熱気は冷めやらない。お次はサプライズゲストとしてNeneの佐藤健二氏と國永昌也氏が登場し『ペクトロス』の実演プレイが披露された。本作のサウンドは元



サプライズゲストに『ペクトロス』プロデューサー・佐藤健二氏（写真中央）と開発者・國永昌也氏（写真右）が登場。本誌p 22ではインタビュー も掲載しています

ZUNTATAの『OGR』こと小倉久佳音画制作所が手がけており、なるほどサプライズゲストの理由も納得。ゲームは好評配信中で、サウンドトラックCDもスーパースイープから発売されている。また、iTunesでは音楽アルバム「Silent Errors (Vectros Original Soundtrack)」がOgura Hisayoshi Onga Seisakushoから好評配信中だ。

宣伝大將軍と安井洋介氏により「マジカルチェイスオリジナルサウンドトラック」、Xbox 360新作『ギンガフォース』といったシューティングゲーム関連タイトルの告知が行われた後、石川氏、渡部氏、堀氏のサイン会が行われた。基本的にCDのパッケージや色紙にサインされていたが、中には『メタルブラック』のアーケード基板を持参し、サインを希望する強者も。この記事の冒頭の写真で石川氏が手にしているのがそれだ。

発売から20年を経た『ガンフロンティア』『メタルブラック』『ダイノレックス』だが、きっと、これからもファンに愛され続けるだろう。

シューティングゲームヒストリカ
REBOOT2013 TAITO SP 003/
ブラックフライ CF-345 TD
+ ブースターユニット

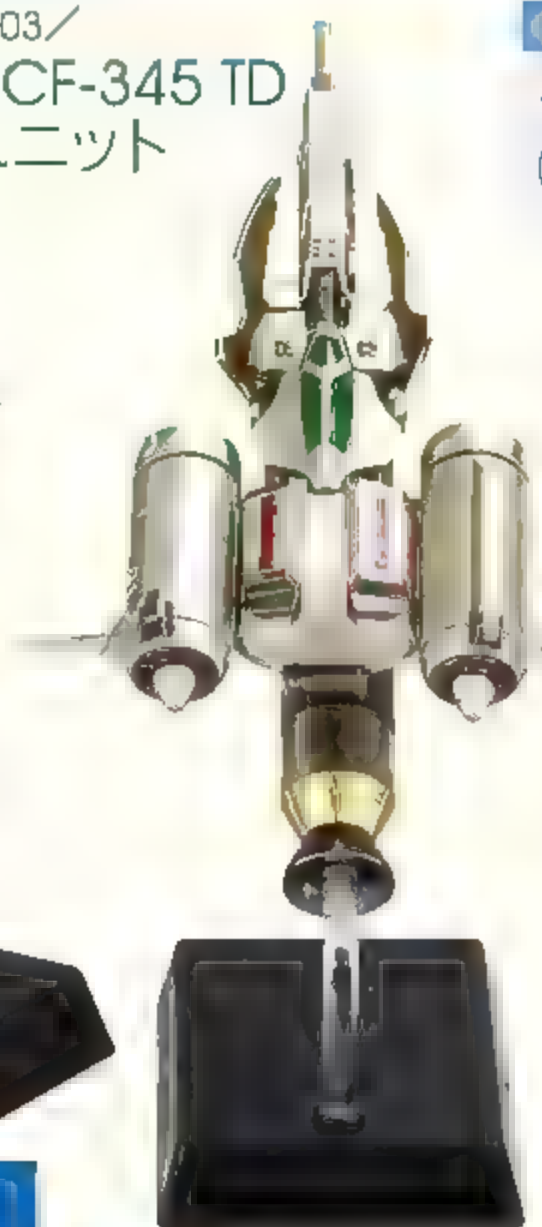


メタルブラック

AC ■アケト ■タイト ■1991年9月
PS2/エタ ナルビッツ/タイト メモリス
上巻1収録 2500円(税込)

ブラックフライはステージ1
終了時に宇宙へと飛ぶ際に切り
離される、大気圏離脱用のブー
スターユニットが付属。台座は
大気圏離脱シーンを再現できる
急角度のボールがついている。

レジェンドシルバーホークバ
ースト、ネクストシルバーホー
クバーストには、それぞれバ
ーストパーツが付属。台座に載せ
ると、バーストパーツ込みでレ
ジェンドは17センチ、ネクスト
は15センチもの全長となる。



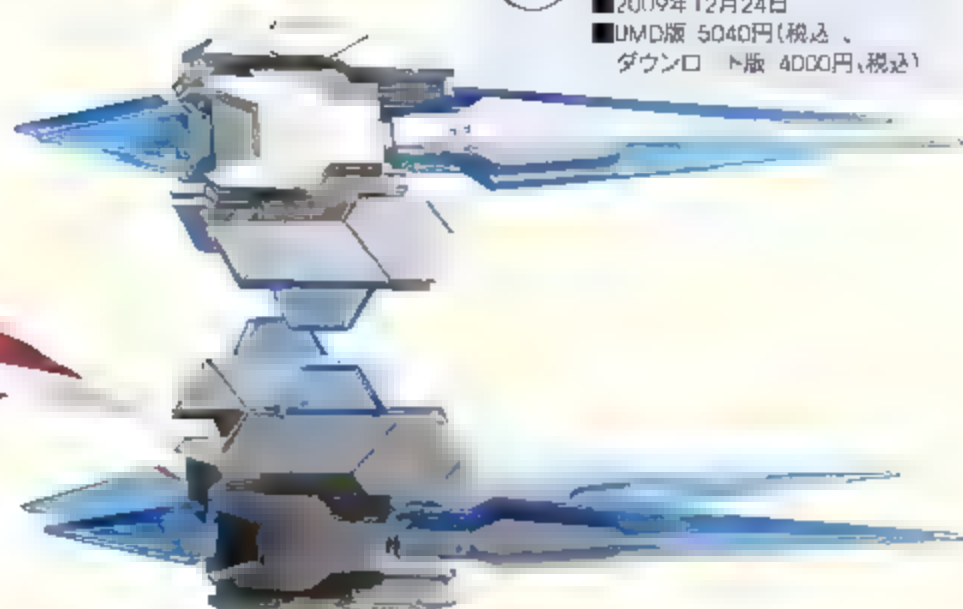
Text=糸井賢一(フリーライター)

カプセルトイの「シューティ
ングゲームヒストリカ」。発売から3年を
経て、『メタルブラック』のブラックフラ
イと『ダライアスバースト』のレジェンドシルバーホー
クバーストが帰ってきた! 造形は一部が改良さ
れ、新規パーツを追加。ネクストシルバーホークバ
ーストは新規造型。公式としては初の立体化だ。

シューティングゲームヒストリカ
REBOOT2013 TAITO SP 002/
ネクストシルバーホーク
バースト + バーストパーツ

ダライアスバースト

PSP ■プレイステーション3/オータプレイ
■タイトル/スクウェア エニックス
■2009年12月24日
■UMD版 5040円(税込)
ダウンロード版 4000円(税込)



シューティングゲームヒストリカ
REBOOT2013 TAITO SP 001/
レジェンドシルバーホークバースト + バーストパーツ

誰でも知ってる「あみだクジ」をシューティングゲームに応用。タッチペンで線を引くことで、自分のだけでなく敵弾の軌道もコントロールできる独自システムが特徴。

EX 塩田 賢之(フリーライター)

阿・弥・陀

阿・弥・陀

Copyright © 2004 Calovist Corporation

個性派あみだクジ

「あみだクジ」は、江戸時代からある、紙や鉛筆がなくても地面に棒などで書ける手軽さから、子どもにも人気のゲーム。昔ながらの「あみだクジ」のイメージを、シューティングゲームに応用した。1984年のように、タッチペンで線を引くことで、自分のだけでなく敵弾の軌道もコントロールできる独自システムが特徴。

鬼若
主人公。正義感の強い僧兵だが、乱暴な性格が災いし延暦寺から追いつめられている。「鬼若」は源義経の従者として知られる武蔵坊弁慶の幼名で、両親に捨てられた後を引き取り、叔母がつけた名前とされている。



法然

鬼若の仲間として共に戦うことになる延暦寺の若き僧。法然は平安時代末期に実在し、浄土宗の祖として阿弥陀如来の信仰を説いたとされる高僧。14~15歳の頃がモデルと思われる。



比丘尼

鬼若たちをサポートする謎の尼僧。後に仲間となり共に戦う。比丘尼とは女性出家者を意味するサンスクリット語の音写。平安期の日本では蔑視対象だった。

「あみだクジ」は、江戸時代からある、紙や鉛筆がなくても地面に棒などで書ける手軽さから、子どもにも人気のゲーム。昔ながらの「あみだクジ」のイメージを、シューティングゲームに応用した。1984年のように、タッチペンで線を引くことで、自分のだけでなく敵弾の軌道もコントロールできる独自システムが特徴。

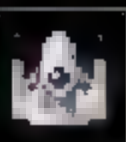
敵の攻撃も当たるので、攻撃を放った後避けるためさらに縦線を書き加える。戦いが長引けば縦線が多くなり、軌道が読みにくくなる。攻撃が到達するまでの時間が長くなるなど、アクションパズル的な思考要素を持ったシューティングゲームとなっている。開発したのは、DS-1ウエーブで塗り絵ソフト「レイヤー」機能も搭載したグラフィックエンジン「気持」にお絵描き工房「どを」を発表してきたコラビエ。自由に縦線を引く操作など、これまでの作品の蓄積が生かされている。

上



スターフォース

Star Force



AC

■アーケード ■アーケード (別・アーケードゲームズ)
■1984年 (配信情報)
●Wii/バーチャルコンソールアーケード配信中・500Wiiポイント
©1984 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

ボタンを押す。ショットが出る。敵に命中する。撃破する。ならば、もっとボタンを押す。もっとショットが出る。たくさんの敵に命中する。大量撃破につながる。繰り返される破壊の連鎖は、プレイヤーにさらなる連射を要求させる。

また、自機<ファイナルスター>の攻撃は直線的であり、多角的な敵の攻撃に対抗するために、自ら動き回って敵を倒す。撃てば走れ、走れば撃て。一発で倒せない敵は、ボタンを連打せよ。

中ボスのラリオスは危険を感知で接近し、パーツが光ったらありったけの連射を叩き込む。ファンファーレとともに贈られる5万点ボーナスは実力者への福音。連射装置に頼らない者だけが知る、心地よい疲労感と達成感に酔いしれる。

Text=ジストリアス(フリーライター)

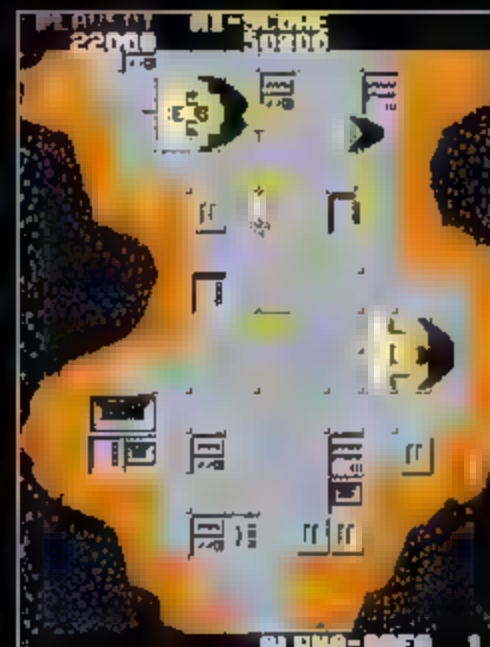
シューティングゲーム美術館

The Museum of Shooting Game Art

特別編
Special

シューティングゲームの自機を、3DCGで鮮明に描く本誌人気連載コーナー。今回はイラストレーター冬野灰馬の個展レポートも併せた拡張版として「特別編」をお送りします。

イラスト: 冬野灰馬 *highma fuyuma*





「コスモファイターロビン」は狼と鳥のロボットとともに戦う。物理法則を越えて戦闘機に変身し、宇宙の闇を切り裂いて飛ぶのだ。

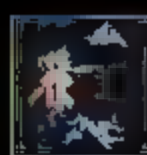
悪の怪物ロボをやっつけるロビンの暴れっぷりからは、人がマシンに転身する「破裏拳ポリマー」や、犬ロボットが忠義を尽くし、鳥ロボットから母の姿が映し出される「新造人間キャシャーン」といったタツノコアニメの香りが漂う。一年前に同じくタイトーから発表された「ダライアス」は、タツノコプロから独立したスタッフがメカデザインを担当しているなど、両社の縁は深い。

ロビンはタツノコイズムを継ぐ者なのか？ 戦闘機となるその身には、キャシャーンと同じ人と機械の狭間にある者の哀しみが秘められているのか？ 真相は闇の中だ。

Text=楠本浩一(フリーライター)

イグジーザス

Exzisus



■アーケード ■PS2 ■VHS (復刻情報)

●PS2『エターナルヒッツ タイトメモリーズ』収録、発売中・2500円(税込)

©TAITO CORPORATION 1987 ALL RIGHTS RESERVED.





「グラディウス うっかり見とれて 激突死」

そう一句詠んでしまう同シリーズの中でも、「II」はとびっきりの美に恵まれたタイトルだ。

お出迎えは真っすぐな編隊を組んで飛来してくるザコ敵。たった1機で敵地に殴り込むくビックパイパーに敬意を表するかのように、宇宙空間で鮮やかな軌跡を描く。いいマトになろうとも崩れない列には美しさに殉じる覚悟が宿り、「消滅」をもって完成するショータイム。1機でも撃ち漏らすと生き恥をさらさせてスマンと思うほどで、伝統の「ザコダンス」のひとつの完成形だ。

「グラII」がワンアンドオンリーなのは、各種取りそろえられた自機それぞれの「武器」から来る美しさだ。前作のシンプルな武装から4種類に枝分かれした攻撃システムは、どれも星々に照らされる「夜」を思わせるステージに、色とりどりの花を咲かせる。

ベーシックなタイプ1は真っ白なレーザーが闇をつんざき、グラウンドに白線を引くのと似た、空間を分割する感動。タイプ2のスプレッドボムは丸い爆風が周囲をもろともに飲み込み、高温の青色が一切の生存を許さない滅びの炎。ねじりん棒のレーザーや輪っかのリップルレーザーは、ハードSF世界の中にお菓子の国のファンタジーが現れる。無数の弾が織り成す弹幕シューティングと並んで、「一発一発が俺はここにいるぞ！」と主張する流れが今も進化していたら……少しセンチになる。

「1985.宇宙ガ、マルゴト。ヤッテクル。」とうたったのは初代「グラディウス」だが、「II」のステージは前にも増してバラエティに富み、ひとつのハズレもなく美しくて名所ツアーの趣さえある。ただし、風流な史跡めぐりというよりは、生と死が隣り合う厳しい自然を乗り越えた人が観るそれに近い。8個もの人工太陽の表面にプロミネンスが渦巻き、ファイヤードラゴンが獲物をからめとる開幕は、生あるものの侵入を拒む灼熱の地獄だ。

何十回、何百回やろうとも、ステージ3が色あせることはない。南極に浮かぶ流氷のようにキンキンとぶつかり合う結晶の群れに、こみ上げる感動と最果ての地に來たという寂しさ。スプレッドに砕かれた欠片にもソリッドな美しさがあり、弾き合う複雑な動きに酔いしれる。そして気がつけば、周りは結晶だらけで逃げ場なし！

逆火山ステージのややこしい地形といいモアイの吐くイオンリングといい、くビックパイパーに死をもたらすものは例外なく美しい。カバードコアの周囲をぐるぐる回るミサイルも、もしも当たり判定がなかったら単なるグルグルにすぎない。

われわれ人類のDNAは「最期の瞬間に見たものが美しい」と思うようプログラムされてるかもしれない。ローレライの人魚だって、ライン川をゆく人々を死に誘うから美しいのだ。ヘタレシューターのほかあ、「グラII」の美しさが満喫できて幸せだなあ……そう思わせて！

Text=多岐清史(フリーライター)

グラディウスII GOFERの野望

Gradius II

AC

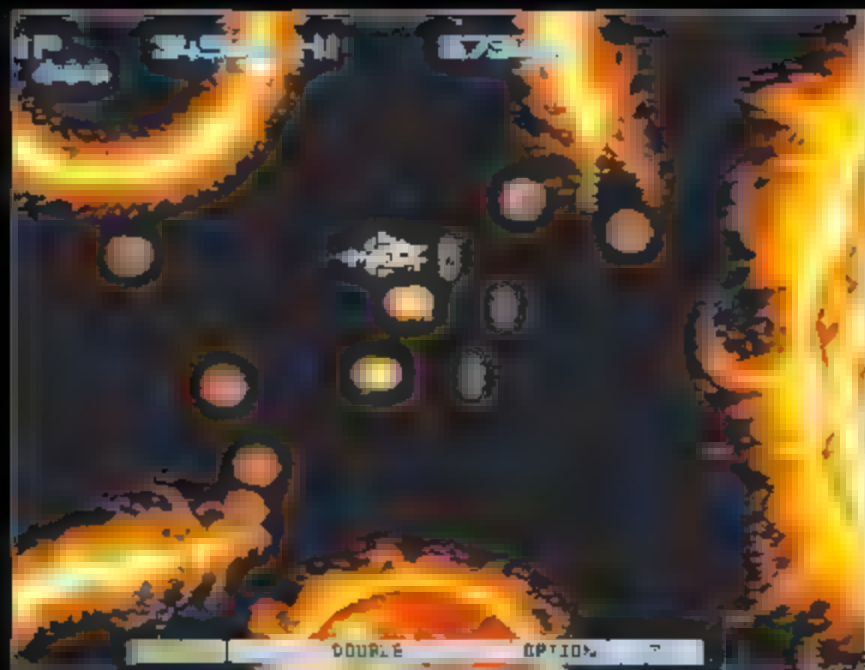
■アーケード ■KONAMI ■1988年3月24日
(復刻・配信情報)

●PSP「GRADIUS PORTABLE コナミザ・ベスト」収録、発売中・2940円(税込)

●PlayStation®3/Store PCエンジンターカイブス「グラディウスII GOFERの野望」配信・800円(税込)

●Wiiバーチャルコンソール「グラディウスII GOFERの野望(PCエンジン版)」配信・800Wiiポイント

©Konami Digital Entertainment





どん、と鎮座するアップライト筐体には巨大な潜望鏡。のぞき込むと眼前に海中の光景が広がり、肉厚のタイトーフロントがこれを彩る。

タイトーは日本中に直営店を持つが、マニアばかりではなく、お目当てのゲームのない一般客も多い。

のんびりと回遊する彼らに「コイツは何だ!?」と思わせれば勝ちだ。潜望鏡をのぞき込んだらしめたもの。目の前を泳ぐ魚、迫る魚雷、碎け飛ぶ破片の迫力を目の当たりにすれば、プレイせずにはいられない。難度はさすがのタイトー流。むやみに魚雷を撃ちまくっては弾込めが間に合わなくなり、一般客は海の藻屑に。「悔しい!」とコンティニューするごとに、鯨のアギトに100円玉が消えていき、ゲームの海の深みへととはまっていくのだ。

Text=筒本進一(フリーライター)

バトルシャーク

Battle Shark



AC

■アーケード ■タイトー ■1989年
●PS2「エターナルヒッツ」 タイトーメモリーズ「下巻」収録、
発売中・2500円(税込)
©TAITO CORPORATION 1990 ALL RIGHTS RESERVED.





ビューポイント

AC

■アーケード
■サミー
■1992年
©SEGA

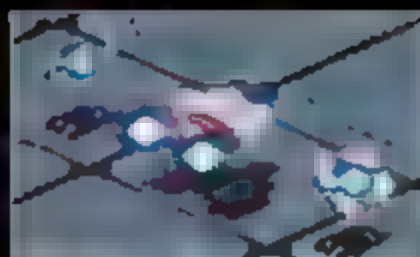
View Point

カタパルトから射出される機体の名はくビューポ>。クールな型番もなければ、かっこいい愛称もない。タイトルを縮めただけの名称を授けられた自機。そしてエイバやヨシダといった敵機も、驚きとポジティブな苦笑を隠せない名称ばかり。それが不遇を招いたのか、本作は知る人ぞ知るカルトな作品となってしまった。

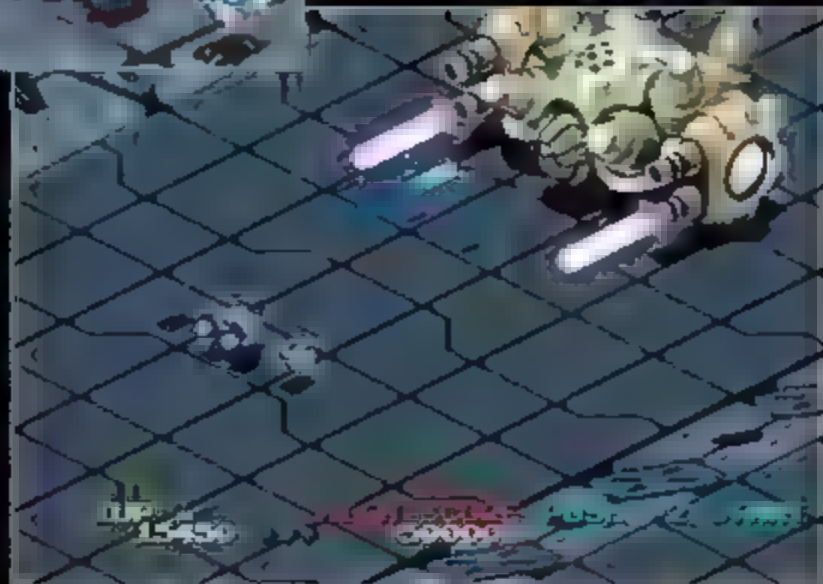
しかし映画と同様に、そんな作品こそ虜になった者にとっては至高の名作と化す。3DCGが一般化しつつあった時期に、突如出現した2DCGのクォータービュー。新たなゲームファンが流入してきた対戦格闘ブームの初期に、初心者突き放すように立ちはだかった高難度。レイブサウンド主流の中で取り入れられた、ファンク色の強いハウスミュージック。そのすべてが愛おしい。

時代の最先端を行く作品は、その空気とともに記憶される。しかし時代に迎合せず、独自の“視点”によって存在感を放つ作品もある。『ビューポイント』。そのタイトルはデザインだけを示すものではなかった。

Text=高岡昌己(フリーライター)



※冬野補足：このイラスト化がきっかけで『ビューポイント』開発担当の方に当時のお話を伺う機会に恵まれました。開発時の自機の名称はくAC-01>だったそうなのですが、営業担当の方からくビューポ>と名付けられたのだそうです。



3Dクリエイター 冬野灰馬 個展 「シューティング ゲーム美術館」 探訪記

3Dクリエイター 冬野灰馬 (フリーライター)
会場協力 ナツゲーミュージアム

ゲームをテーマとしたCGイラストを ゲームセンターに展示する、参加型個展

今回掲載のイラストすべてを手がけた、本誌連載「シューティングゲーム美術館」でおなじみのイラストレーター冬野灰馬氏の個展が、2013年3月1日～24日の期間中、東京・秋葉原のゲームセンター「ナツゲーミュージアム」にて開催された。

「シューティングゲーム美術館」と銘打たれたこの個展では、「スターフォース」「宇宙戦艦ゴモラ」「ビューポイント」など、シューティングゲームをテーマとしたCGイラストが、作品によってはゲームも一緒に稼働され、訪れた人を楽しませた。美術館と聞けば観賞主体の催しが連想されるが、ゲームを遊んだ後にCGイラストを見て想像力を刺激されるという、来場者が参加できる構成が印象的だった。

冬野氏は開展のふらいを、「シューティングゲームのポスターにも関係があった。このゲームセンターを再現すること」を目的とし、CGイラストの主題となったゲームの思い出を伺った。

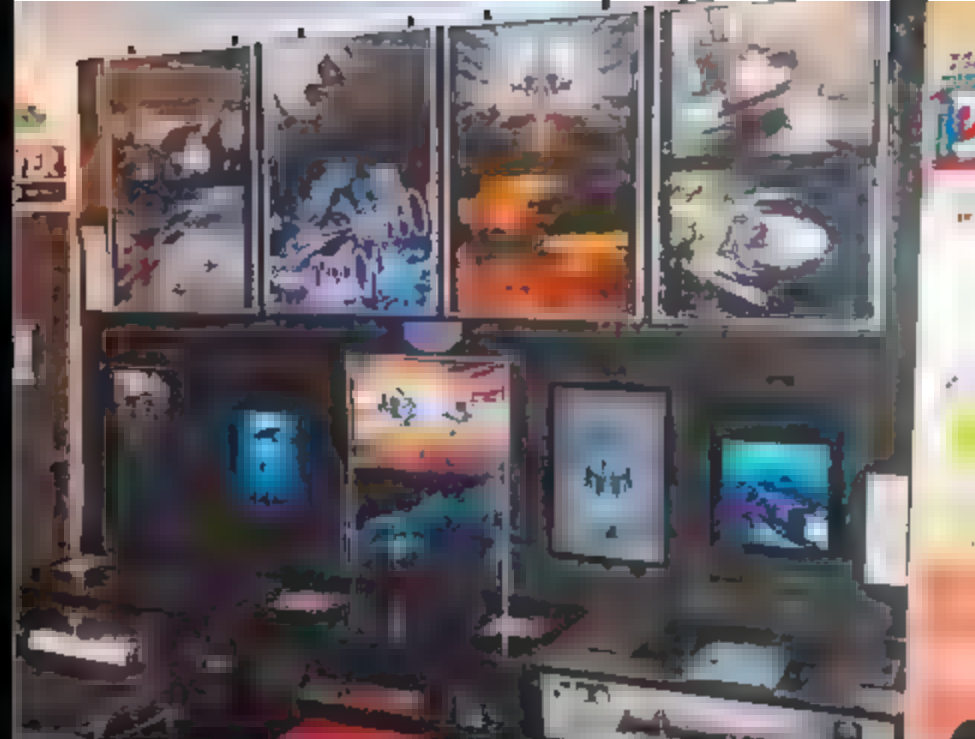
冬野 流行っていた「ドライアス」の順番待ちに遊んでいたのが「イグジニサス」でしたね。長く遊べるということで遊んでいたのが、段々お気に入りになってきました。

「ビューポイント」の発売当時は格闘ゲームブームで注目度が低かった。こんなにイイのに、なぜみんな遊ばない、という怒りやわだかまりがあり、最初の作品に選びました。

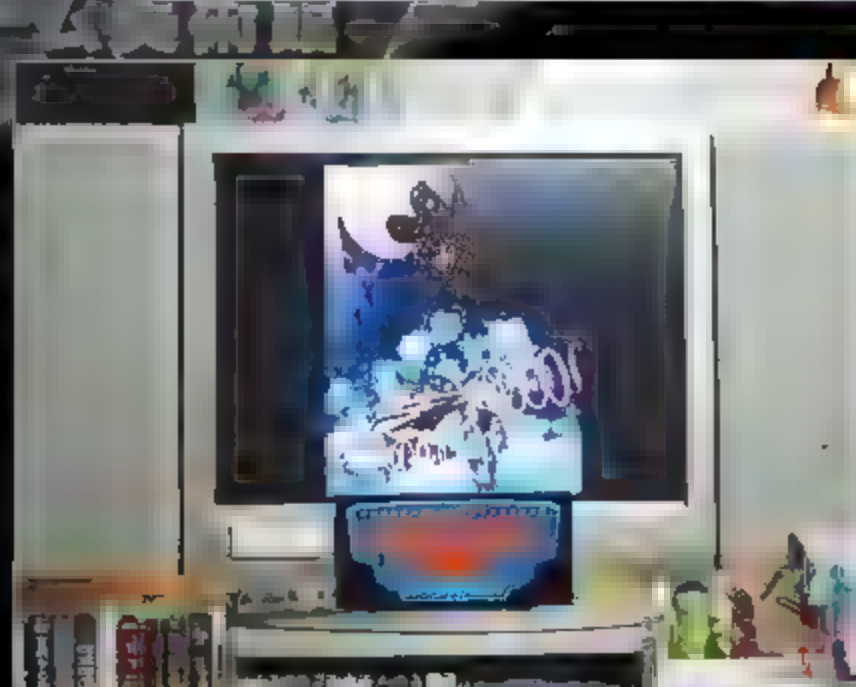
「バトルシャーク」はオープニングが格好いい。「ナイトライダー」とか当時のTVシリーズっぽい。映画とは違ったスケール感がある。水中が舞台なのは、敵のデザインが全く水中向けじゃないのが楽しい。奇っ怪なタイトーメカの神髄。

CGイラスト、といっても「ゲームの自機をCGツールで描いた」だけのものではない。例えば冬野氏渾身の最新作という「グラディウスII」のイラストでは、原典の「ボスのクリスタルコアが背後から出現する」という場面を「海洋生物を思わせるクリスタルコアが、自機の後ろ上方からのし掛かってくる」という情景にアレンジ。元となったシーンの意味合いを変えないリスペクトによって、「ゲームと緊密にリンクした情景が現代のCG技術で描かれる」という独特の表現が確立している。

来場者からは第二回の開催を希望する声が多くも寄せられているという。冬野氏の今後の活躍に期待が高まる個展だった。



ゲームは当時のままの状態で筐体で用意され、原典としてのゲームとCGイラストを同時に楽しむことができた。



液晶ディスプレイには、CGイラストとともに、冬野氏がゲームに寄せる思い入れのメッセージが表示されていた。



冬野灰馬 商業イラストギャラリー

複数のゲーム会社での開発経験を経て、
現在は3Dクリエイターとして多方面で活動中の、
冬野氏の近年の主な参加作品をここに紹介。

2013年
スーパースweep
音楽CD
「細江慎治 WORKS VOL.2 〜オーダイン〜」
ジャケットイラスト

※本誌104ページに関連記事を掲載
©NIGI ©2013 NIGI, Licensed to SuperSweep co., Ltd.

2012年
マインドウェア
Windowsソフト
「スーパーチェインクラッシャーホライズン」
自機イラスト
ロゴデザイン

※本誌124ページに関連記事を掲載
©2012 Mindware / Music ©LOGICBOMB



2013年
Nenet
iPhone・iPadアプリ
「ペクトロス」
3Dイラスト
※本誌18ページに関連記事を掲載

©2009-2013 Nenet All Rights Reserved.

イベント情報

【公演日】8月2日(金) 18:30～、8月3日(土) 13:30～

【会場】渋谷公会堂

【公演時間】1日1公演、150分予定 休憩時間30分含む

【チケット一般販売日】2013年4月26日

【チケット料金】(全席指定、1公演分)

SS席 特典CD付きのS席 6500円 税込)

S席 4800円 税込

A席 3800円 税込

※SS席は、東京音協・チケットぴあ ロソンチケット イブスのみで販売。S・A席事前購入者の特典CDの申し込みは東京音協でのみ受け付け 4/26～6.6まで。特典CDは当日会場にて精算後に引渡し。

※4歳以上はチケット必要、3歳以下は保護者膝上に限り無料。席が必要な場合はチケット必要。

【公式サイト】

<http://t-onkyo.co.jp/index.php/archives/12083>



今夏
開催決定!!

東京音協 創立50周年記念イベント

ゲームミュージックトリビュートライブ

Game Music Special Week @ SHIBUYA

8月2日(金)

【バンド】

ゲームデリック

??????

(参加予定アーティスト近日公開)

【スペシャルゲストシンガー】

横山智佐

霜月はるか

【MCアシスタント】

西口杏里沙

8月3日(土)

【バンド】

古川もとあき

葉山宏治&ブラザーズ

【スペシャルゲストシンガー】

金月真美

野田順子

【MCアシスタント】

持月玲依

出演者

※ 假不同、敬称略。
出演順ではございません。

両日共通

【バンド】

Blind Spot (ほぼS.S.T.Band)

【スペシャルトークゲスト】

高橋利幸 (高橋名人)

【総合MC】

フジタ

【ロビーイベントMC】

大久保雅也

うさみともこ

【キャンペーンガール】

加藤 遥

80年代から現在まで、飛躍的な進歩を遂げたゲーム業界、それらを支えた名作とともに「名曲」も数多く生まれ、次第にゲーム作曲者の中からアーティストも誕生し、ゲームバンドブームが巻き起こった。そんな当時の熱気を思わせるライブイベントが今夏、渋谷公会堂で行われる。

左図リストに挙がる出演者に、慣れたビッグネームが多く連なる。かつてゲームバンドブームが最盛期だった頃、彼らの演奏に心を震わせたファンも多いはず。そこに憧れの「ヒロイン」や「名人」たちも合流し、時代とメーカーの垣根を越えた、奇跡の夏が始まるようにしている。

※チケットの発売は、すべて2013年4月30日開始となります。



INTERMISSION

▼ バラエティ、評論

- 086 ◎シューティングゲーム名作選 特別編
- 088 ◎パイロット名鑑
- 090 ◎ミニシューティング発掘展
- 092 ◎ガンシューティングレンジ
- 094 ◎シューティング・トークン
- 096 ◎素晴らしきシューティングの世界観。
- 097 ◎本誌記者が語る 2012年の個人的名作シューティング
- 102 ◎上村建也の「好きにせんかい」

▼ 音楽

- 104 ◎撃音
- 106 ◎EGG MUSIC Presents ゲーム音楽家インタビュー
斉藤康仁
- 113 ◎プロジェクト EGG / EGG MUSIC

▼ 同人

- 114 ◎同人シューティングゲームサイド
- 118 ◎PLAYISMで国内同人ゲームを遊べ

協力 株式会社一水商事

去る12年前、編集部で深い溝を穿った議論を白日の下に晒し、検証する――



エグゼドエグゼスは名作か否か!?

エグゼドエグゼス「やってみた」

AC エグゼドエグゼス
■アーケード ■カプ
■1985年

【移植・復刻】

- PlayStation+Network
「カプ1」アーケード「キャビネット」収録、配信中
単体版400円 1985-IIパック1000円
- Xbox LIVE アーケード
「カプ1」アーケード「キャビネット」収録、配信中
単体版320マイクロソフトポイント、
1985-IIパック800マイクロソフトポイント
- Wiiバーチャルコンソールアーケード
「エグゼドエグゼス」配信中・800Miiポイント

FC エグゼドエグゼス
■ファミコンコンピュータ
■徳間書店 ■1985年 2月21日

Text=多摩川=バリィさん=かせんじき(武蔵野プロ)
CAPCOM CO., LTD. 1985 2010 ALL RIGHTS RESERVED.

かんかんがくがく
ファミコンゲーム論

「バカかお前は!」

「アンタのほうこそ何もわかつちやいない!!」

今回、本誌の執筆依頼を耳にした時、本誌の前身ユーズド・ゲームズ編集部(※)にて故・原田勝彦氏と我が武蔵野プロの藤井ファールが「エグゼドエグゼス」について激論を交わした、という話を思い出した。12年前のことだから僕たちもまだまだ青春以上おじさん未満という、最も鼻っ柱の強い頃で、お互いに頑として自分の主張を曲げなかったであろうことは想像に難くない。

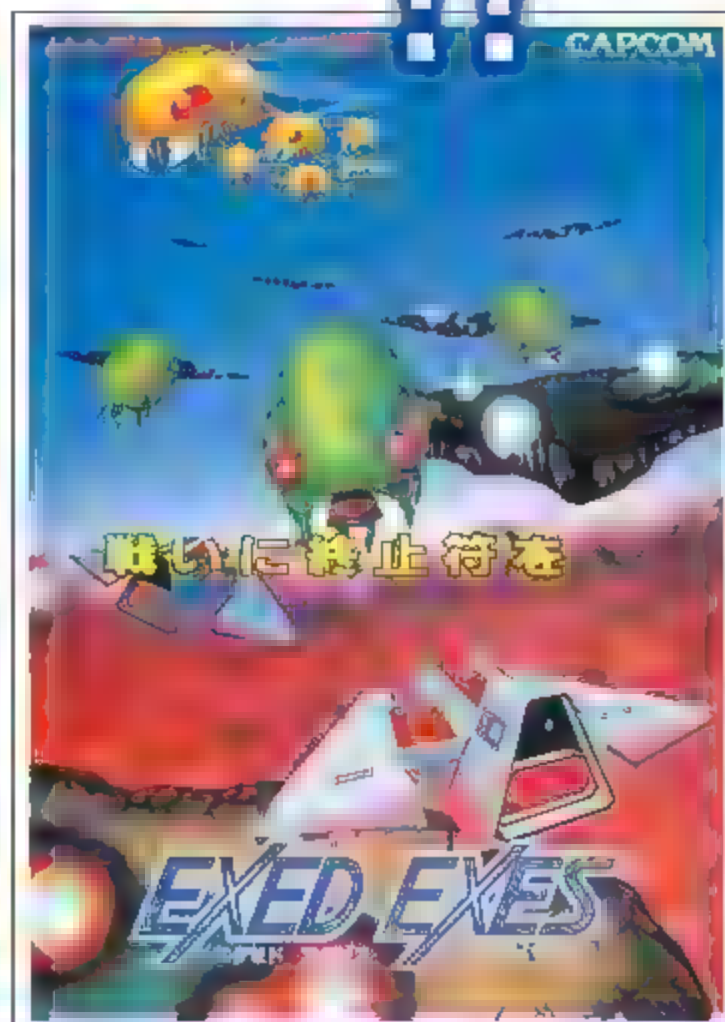
藤井にその時の話をあらためて聞いたところ、わかりやすく言えば原田氏はファミコン版否定派で、藤井は肯定派。本作のゲーム性について納得がいかない様子の原田氏に対し藤井は家庭用なら

ではの二人プレイの良さについて、熱く語り合っ
たという。

この話を聞いていて、そういえばこのテの議論
で、アーケード版と家庭用移植版でよく激論が交
わされていたことを思い出した。アーケード勢と
コンシューマ勢の対立というのはゲーム論者定番
のアンクルであり、多くの僕たちが通り過ぎた道
なのである。縦画面か横画面かでもめてたなんて、
わりとありがち。

結局のところ、猪木と馬場はどっちが強い(ハ
ンセンとプロディでも可)的な答えのあるはずが
ない議論ではあるのだが、そういえば僕もファミ
コンでよく遊んだ記憶があった。バーチャルコン
ソールで子どもの頃の記憶を呼び覚まし、そして
僕も、遅ればせながらこの青春の輪に加わってみ
ようと思った次第である。

「エグゼドエグゼスを探せ」というキャッチコピ
ーを強烈に覚えている。おそらくテレビCMだろ
うが、「ファミコンソフトは一年に一本(つまり誕
生日)」という鉄の掟があった我が家では購入する



※ 本誌の前身ユーズド・ゲームズ編集部 1996年創刊の日本初レトロゲーム専門誌。1998年には姉妹誌「ナイスゲームズ」が創刊し、2004年に2誌が合併して「1-2-3」になり、2006年に誌名改称して「ゲームサイド」になって、2010年に日本初シューティングゲーム専門誌「シューティングゲームサイド」にリニューアルして現在に至ります。(編集部より)

こと叶わず、「僕もエグゼドエグゼス探してみたい……」と妄想したものである。一年に一本のソフトでカプコンシューティングの雄である「1942」を購入していたこともあった。

その後買ってもらった記憶はないのだが、やり込んだ記憶はある。たぶん隣のたけし君の家で遊んだのだろう。もしかして借りパ……。

と、いうわけで、僕にとつての「エグゼドエグゼス」はファミコン版なのです。家庭用版ならではのマツタリ感と音源は僕にとって子守歌同然。ようし、「エグゼドエグゼス」探しちゃうぞー、Wiiでコマンド・インストール、だなも!!

……グフツ（唐突に吐血）。

バーチャルコンソール版は、アーケード版でした。

完。

と、いうわけにもいかないので、「やってみた」開始でございます。

弥七はくまモン そして目がクラッシュ

うお、弥七が飛んでくる!! そういや弥七といえばカプコンのアイコン的名キャラクターでございました。今の人に言ったら、そもそも弥七の元ネタすらもわかってもらえなさそうだけど。今風に言えば「くまモン」みたいなもんですよ（やや暴論）。そしてまさかの地上物に激突して大破。グフツ。つうか敵が強いよ強いよ。これがアーケード版の洗礼? 見せてもらおうか、アーケード版の浮遊要塞の性能とやらを……（安易なガンダム

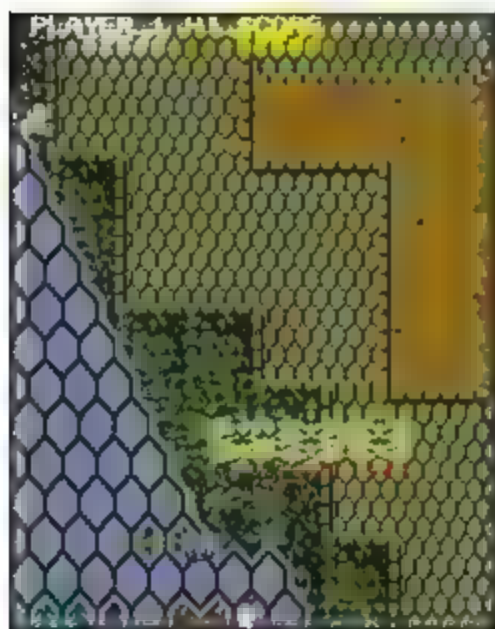
ネタなうえに語呂が悪くすでに大破済み）。

この「エグゼドエグゼス」は「バルガス」「1942」と続くカプコンのアーケードシューティング三作目。稼働前年の84年には「ソーンソーン」「ひげ丸」もリリースしている。なるほど、その系譜を色濃く感じられるのが面白い。

唐突に敵機がフルーツ化してかなり驚くが、そうか、フルーツもカプコン初期のアイコンだったなと思う。巨大すぎる浮遊要塞も、「1942」の系譜だな、というのはわかりやすいところだけど、敵弾だけを消すメガクラッシュはなんとも懐かしい。「目がクラッシュ!!」といえはゲームメスト勢もニッコリだ。

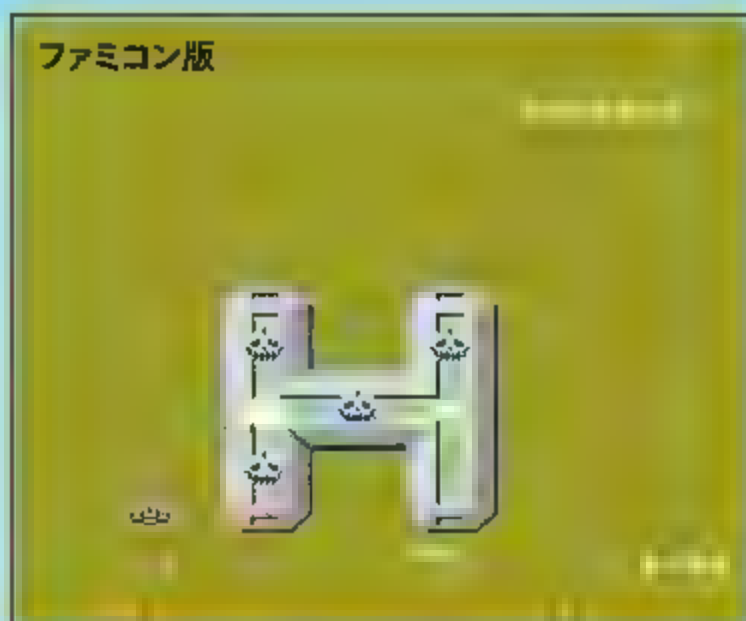
ちなみにこの「エグゼドエグゼス」、やっぱりアーケード版のほうが人気があるそうです。しかし個人的には、やっぱりファミコン版を遊びたいんじやがのう……。こう、死んでも死んでもスタートボタン押してればのんびりクリアできるところがたまらなく好きだったんじやがのう……。某「U」とかで出たりしないかのう……。

おじさんのエゴだよ、それは!!（安易その2）



謎の巨大昆虫が次から次へと飛来。浮遊要塞も含め、当時からかなりのインパクトがありました

エグゼドエグゼス 「やってみた」



アーケード版はタテ画面、ファミコン版はヨコ画面でございます。タテヨコイデオロギ。闘争勃発。もうこの話題自体、何もかも皆懐かしいのう。



原稿執筆から数日後、「カプコンアーケードキャビネット」版をプレイ。……なんか同じアーケード版のはずなのにえらい出来が違うんですけど。「カプコンアーケードキャビネット」はソフト側で自動連射を選択できるので、また全然違ったゲーム性が楽しめます。「連付き論」とかも懐かしいのう。

ゲームに登場したパイロットたちの活躍と魅力を振り返るコーナー

パイロット 名鑑

THE PERSON DIRECTORY
OF THE PILOTS
IN SHOOTING GAMES

Text ジストリアス(フリーライター)

ガンビーノ=ヴァスタラビッチ(バスター)

マリアン=レアノワール(レアナ)

レイディアントシルバーガン

残された最後の人類にして、次世代のアダムとイブ



人類滅亡と地球再生 繰り返される輪廻転生

「レイディアントシルバーガン」は「地球滅亡」というショッキングなオープニングから始まる。舞台は西暦2520年の地球、遺跡から発掘された「石の様な物体」によって世界は消滅。辛くも宇宙に逃れた4人と1体のロボノイドが1年を経て地球に降下し、生き残りをかけて「石の様な物体」と戦うのが本作のストーリー。主人公は1プレイヤー側のバスター、あるいは2プレイヤー側のレアナとなつて、過酷な戦いへと身を投じる。シューティングのシナリオはたいいてい「何者かの脅威から地球を守る」話が多いとはいえ、本作ではすでに守るべき「地球」は敵の手に落ちてしまひ、しかも生存者は主人公側の立場である4人しかいない。形勢は圧倒的の不利……もとい絶望的な戦力図の中、死力を尽くして最後の抵抗を試みる。コミカルなキャラクターやオープニングアニメからは想像もつかない、ハードな戦記である。

「こんな戦い、勝てっこない」そんなプレイヤーと劇中のキャラクターの感情がリンクするのが最終決戦前のデモだ。バスターとレアナは戦いの中で2人の仲間と、住処であった母艦を失う。もはや帰るべき場所もない、地球に残されたたった1組の男女。それでも彼らは立ち上がり、「石の様な物体」へと立ち向かう。そして激戦のすえに、バスターとレアナもまた命を散らしていった。

その20年後、戦いの傷も癒え、緑の蘇った地球で、戦闘前に二人の頭髪を預かっていたロボノイ



原作は1998年に稼働したアーケードゲーム。家庭用移植にあたって追加されたサターンモードおよびストリートモードでは、アーケード版では語られなかった物語を、ムービーやゲーム中に挿入されるデモで補完している。シューティングゲームでは珍しいタイプのキャラクターデザインだが、これは手塚治虫氏や横山光輝氏が描いたようなプロフェッショナルを強く意識したものと思われる

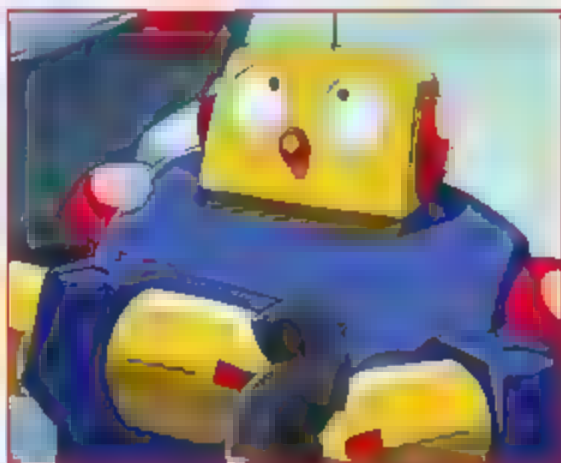


搭乗
機体

シルバーガン

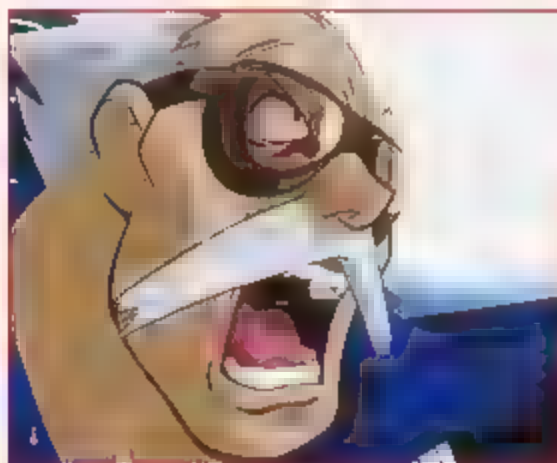
地球連邦軍の最新型戦闘機。豊富な武装と高い機動力を有し、テスト段階にもかかわらず実戦でもそのパフォーマンスを遺憾なく発揮する。青い機体がバスター機で、赤い機体がレアナ機。なお劇中では計5機が確認できる。

二人の戦いを支える宇宙巡洋艦TETRAの搭乗員



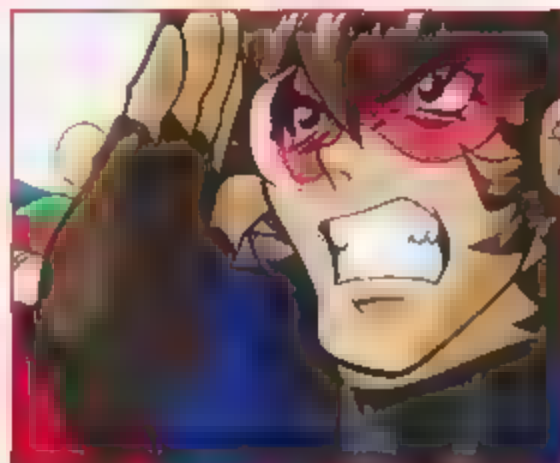
ロボノイド=クリエイションタイプ=プロダクトID00104(クリエイタ)

最新鋭の人工知能を搭載したサポートロボット。遺跡から彼と同型のロボットが発掘されたのが運命の始まりでもあった。



ソン=テンガイ(テンガイ)

69歳という高齢ながら現役の軍人として戦うTETRA艦長。メカにも精通しており、シルバーガンの開発に関与する。



五十嵐=凱(ガイ)

地球連邦軍 五十嵐長官の息子。猪突猛進タイプで、その行動力でクルーを引っ張る。搭乗機は黄色のシルバーガン。

ドが、最後のエネルギーを振り絞って二人をクロイン人間として再生させる。そして地球は新しい夜明けを迎えるのであった。

設定資料から見る戦士たちの素顔

本作で語られる哲学的なストーリーは、今もなお荘厳な物語としてファンの間で語り継がれているが、わずかに残された資料を追ってみると、パイロットたちの素性が少し見えてくる。ここではセガサターン版のゲームディスクにオマケとして収められた、PC用テキストデータ「シナリオ台本」と「キャラクター設定」に基づいて推考したい。

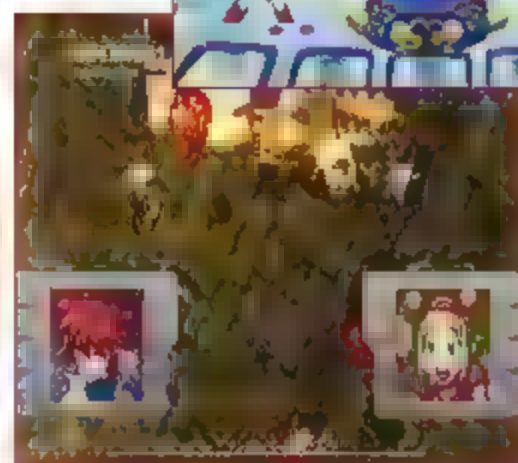
まずプレイヤーキャラでもあるバスターだが、一見するとお調子者であり、いわゆるヒーローにありがちの「優等生」的な素振りは見られない。しかし彼には政治家の父親に嫌気が差して、職を転々とした過去がある。故に18歳という若さでありながら経験豊富にして世渡り上手。処世術に長ける一方で、ある種の冷めた感情を持っている。だから天然的なレアナや直情で動くガイといふことで、「人を信用しない」彼は少しずつ人としての感情を取り戻していったのではないだろうか？ 感情を表に出さない彼が、ガイの死の前に見せた絶叫は、心からの叫びだったのだろう。

2プレイヤーキャラのレアナは、その外見や幼稚な言動から俗にいう「痛い」キャラにも見えるが、その背景には政治的陰謀で両親を失った孤児、軍に預けられてパイロットの英才教育を受けた、いびつなエリートという重い過去がのしかかる。

子供特有の幼さや純真さはストーリー内においてあまりにも異質だが、物語において「女、子供」は「守るべきもの」の絶対的なシンボル。それを象徴とする彼女は、世界を失ってもなお戦うべき理由、平和な世界を共に歩むべきヒロインとして、重要な役目を果たしていたようにも思えるのだ。

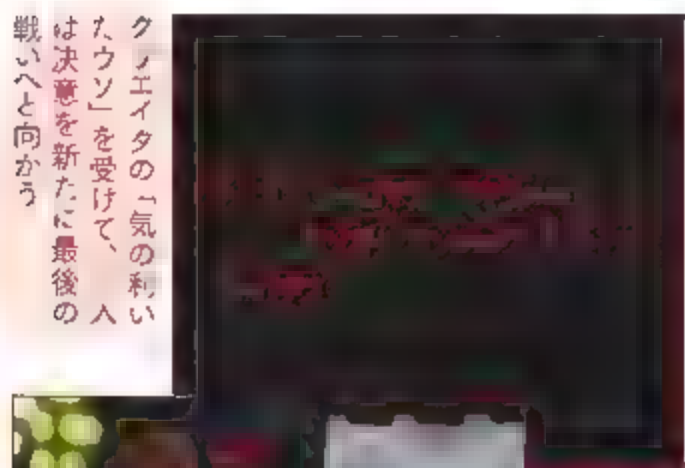


オープニングのひと幕より、平和な日常の光景が、後のストーリーをさらに重くさせる



劇中の敵の中には「デブノ」と呼ばれる、未知の敵にハッキングされた味方機の数も

戦いを終え、地球の歴史はリセットされる。次こそは正しい未来を歩めるようにと



クノエイタの「気の利いたウソ」を受けて、人は決意を新たに最後の戦いへと向かう



ゲームの中に隠されたミニゲームを探

ミニシューティング 発掘展

mini shooting
discovery museum

大量のミニゲームがあるなら、そこには光るミニゲームも当然のように眠っている。今回はDSiのゲームソフトから、書き込みだけでニヤリとできる逸品を発掘

今回の
発掘品

全国キャラバンカーニバル13
公式認定STG
ガントレイル

ナゾのミニゲーム



作品解説

ミニゲーム集とクラシックスタイルなRPGが融合した異色作。本作の主人公となる勇者は、敵といくら戦っても成長することはない。舞台となる塔の1階で発見した21種類以上のミニゲームを遊ぶことで、経験値を得られる。

ボス戦の熱い攻防を凝縮したあの夏を思い出すミニゲーム

配信開始こそ今年の1月と後発だが、間違いなく全DSiウェアを見渡しても屈指のポリュウムと作り込みを誇る作品。それが「ナゾのミニゲーム」だ。一見レトロRPG風な本作最大の特徴は、勇者が戦闘ではなく、ミニゲームをプレイし続けることで経験値を稼ぎ、成長する点。このミニゲームは20種類以上とバラエティ豊富で、かつどれもが単純ながらも思わず熱くなれる中毒性の高さ。本編を進めることで4段階の難易度が順次手に入ったりと、飽きさせない工夫も見られる点が心憎い。

そして当然、ミニゲームの中にはシューティングゲームも存在する。そのひとつ「ガントレイル」は、オート連射の自機をタッチで操作し、対峙するボスをできる限り速攻で撃破するというもの。ここで重要なのは、ボスに接近するほど自機の火力が上がる点。さらにボスの各部位が、一定のダメージで得点アイテムを排出する点も見逃せないところだ。ハイルスクな接近戦、得点アイテムを効率よく回収する戦略的な攻め方こそがハイスコアに直結する、ボス戦ならではの駆け引きが見事に凝縮されている。ちなみに制作スタッフ内でのハイスコアは、ベリーハードで23250点とのこと。



「ボスへのダメージをうまく調整しないとアイテムが大量に表示され、取得が困難になりますので注意しましょう」とは開発者・井上氏のアドバイス。単純にボスを破壊するだけではスコアが伸びない奥深さも持つ

『ナゾのミニゲーム』開発者
甲南電機製作所 代表取締役



井上一彦 Kazuhiko Noue インタビュー

シューティング系のミニゲームを作るうえで影響を受けたタイトルは？

井上 今までユザの立場で遊んできたものの中で、基礎となる部分を抜粋しても楽しさを損なわないものに重点を置きました。たとえば『ガントレイル』は全般的なシューティングのボス戦のみを凝縮したものですし、『三色ジェット』なら『ギャラガ』のチャレンジングステージや、『レイフォース』のロックオンレーザーです。

——『ガントレイル』に“全国キャラバンカーニバル'13 公式認定STG”と名付けられた理由とは？

井上 単純に遊び心です。昔各社が開催していたゲームイベントは、1プレイが2分間とか3分間と短い中でいかにミスをしなくてスコアをたたき出すがポイントだったかと思います。今作も同様に短時間決戦のゲームですので、こういうサブタイトルを付けると面白いのではないかと。弊社も同じような規模の組織になれば、一度は冗談ではなく、全国を回れるような作品を開発し、イベントを開催したいですね。

シューティング系ミニゲーム3作品の、制作スタッフ内でのハイスコアを各難易度別にお教えください。

井上 『ガントレイル』はイージー：19954、ノーマル：20662、ハード：22708、ベリーハード：23250。イージーは20000を超えられるはずですが、『三色ジェット』はイージー：52680、ノーマル：45960、ハード：55220、ベリーハード：49000。うちイージーモードは限界値です。残る『最終防衛線』はスコアの上限が決まっています。

ミニゲーム群のバランス調整で特に苦労され

た、気を使われた部分は？

井上 延々とデバッグプレイしての難易度調整は、感覚麻痺に陥ることが多かったです。その都度リセットしては、調整の繰り返しでした。それでも全体的に難しくなってしまったと思います。もともと、コンク取得はやり込み要素だったとはいえ、RPG部分の経験値とのバランスがうまくリンクできなかった感は否めません。結果、ユザさんの腕によってミニゲームのプレイ回数が増える場合があったことは反省点です。

本作がボリュウム面、作り込みの面でこれほどまでにサービス満点のゲームに仕上げられた理由とは？

井上 正直、弊社の知名度が低いことと「こういう作品がユーザーの皆様を受け入れられるのか？」という点もあっての内容と価格設定です。安いけど作りのいい作品は今までになく、面白い要素があるものを目指しました。価格以上の満足を感じてもらわなければ、何の意味もないと思っています。ボリュームに関しては、制作スタッフが頑張り過ぎでした。当初はRPGもミニゲームと同じくらいの規模と内容でしたが「予想以上の作り込みをしないと遊んでもらえないのでは？」「ミニゲームを繰り返しプレイしてもらうには？」「アクションやシューティングだけでは、それが不得意なユーザーは敬遠するのでは？」などと思案錯誤した結果です。

最後にメッセージをお願いします。

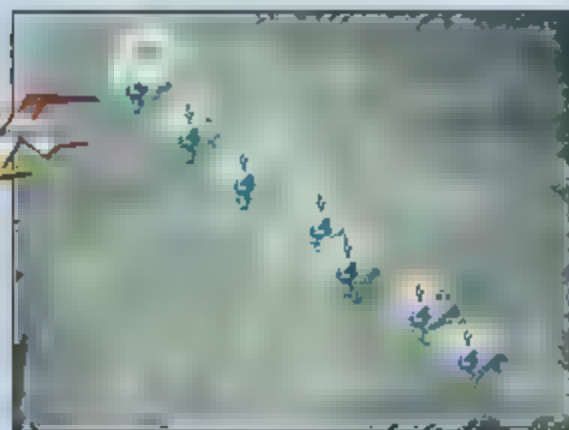
井上 弊社は、今後も今までにないような、ほかのメーカーがやらなかったことを念頭に置き開発していきます。『ナゾのミニゲーム』ならびに弊社をよろしくお願い致します。

ほかにもこんなミニゲームが



最終防衛線

迫る敵兵を砲弾で倒すゲーム。「耐久力のある騎馬兵は敵兵のついでにダメージを与えて倒しましょう」(井上氏)



三色のジェットをタッチし、ロックオンで倒す。「出現パターンが決まってくるキャラを繰り返し可能です」(井上氏)



写真はPlayStation®Move モーションコントローラにシューティングアタッチメントを装着したものです



PlayStation®Eye

撃たすにいられない ガンシューマニアの私設試射室 ガンシューティングレンジ GUN SHOOTING RANGE

今回の獲物 PlayStation®Move
モーションコントローラ

PS3

PlayStation®Move モーションコントローラ
■プレイステーション3 ■ノーコンピュータエンタテインメント
■2010年10月21日 ■3980円 税込

Text=ジストリアス(フリーライター)

リモコン? いやいやよく見てみるこいつは立派な銃だぜ!

「画面に向かってデバイスを振る、体感ゲーム」PlayStation®Moveモーションコントローラ(以下「モーションコントローラ」)が発表された時、世間的な反応は「あー、どこかで見たリモコンだね」と多少なり冷やかかだったのを覚えている。発売直後こそ専用ソフトは積極的にリリースされたものの、今では年に数本と数える程度。触れたことのないユーザーもいまだ多いであろう「モーションコントローラ」だが、注目したいジャンルがある。それはガンシューティングだ。

まず必要なものは「モーションコントローラ」と「PlayStation®Eye」の二点。そして可能であれば「シューティングアタッチメント」をそろえてほしい。これによってリモコン型のデバイスが銃型のデバイスへと早変わり。銃口補正はモニタの下か上に設置したPlayStation®Eyeと連動

し、モニタとプレイヤーの距離によって自在に調整可能。極端な話、デスクトップPCみたいな近距離のモニタであっても遊べるのだ。なお充電方法は「DUALSHOCK®3」と同様にUSBケーブルで行うので、ほかのゲームを遊ぶときに小まめに充電しておくとう便利である。

そして注目したいのが、「モーションコントローラ」は現行のハイデフゲーム機の中で最先端のガンシューティングが遊べるというところだ。2013年5月1日現在、Xbox 360やWii Uでは、まだ銃型のデバイスは発表されていない。「モーションコントローラ」対応のガンシューティングのラインナップは下記のとおり、個性豊かなタイトルがめじろ押しだが、今回はその中でもダウンロード専用タイトルとして発売された『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』2作品について語ろう。

モーションコントローラ対応ガンシューティングリスト(2013年5月1日現在)

※編集部調べ、PSP、PSP作品などは除いています。

発売日	タイトル	価格
2010年10月21日	『BIG 3 GUN SHOOTING』 タイムクライシス4 タイムクライシス:レイジングストーム デッドストームパイレーツ 収録	6279円(税込) パフェクトパック:11980円(税込)
2011年1月27日	『シューティングスタジオ』	3980円(税込)
2011年10月6日	『Child of Eden』	6279円(税込)
2012年2月23日	『ぎやる☆がん』	7140円(税込) 限定版:9240円(税込)
2012年2月23日	『The House of The Dead: OVERKILL Director's Cut』	6279円(税込)
2012年4月19日	『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3』	ダウンロード版:1000円(税込)
2012年4月19日	『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4』	ダウンロード版:1000円(税込)
2012年6月28日	『バイオハザード クロニクルズ HDセレクション』 バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ 収録	4490円(税込)
2012年7月3日	『ぎやる☆がん』	ダウンロード版:6800円(税込)
2013年1月22日	『バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ』	ダウンロード版:1900円(税込)
2013年1月22日	『バイオハザード ダークサイド・クロニクルズ』	ダウンロード版:1900円(税込)



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4

■PlayStation®Network ■セガ ■2012年4月 9日
■1000円 税込 ■CERO C (15才以上対象)
© SEGA

シリーズ最多ゾンビ! 画面を遮るゾンビと銃弾と薬莖の嵐!

本作はおそらくシリーズで最も「画面上にゾンビが出てくる」作品だろう。アーケード版では従来の4:3モニタから、大型のワイドモニタへと変更。画面いっぱいに広がるゾンビの群れに、トリガーを引き放しにして画面上にマシンガンを撃ちまくれば、どこかしのゾンビに弾が次々と命中する。これは昔、セガが多く出していた『エイリアン3 ザ・ガン』『ジュラシック・パーク』『ガンブレッドNY』といった、マシンガン系のガンシューティングの血を受け継ぐものだ。

アーケード版の純ナンバリングタイトルでは現在最新作であり、長らく家庭用移植が望まれていたタイトルだけに、1000円という金額はまさに破格なのだが、本作では移植にあたり『ザ・ハウス・オブ・デ・ザッド4 SPECIAL』も収録。これは東京ジョイポリスなど一部大型店舗のみで稼働していた作品であり、『4』の後日談として新規ルート、新規ボスなどが登場するもの。一部仕様こそ変更されたアレンジ移植だが、シリーズおなじみの「G」も登場するなど、ファン必見の作品だ。



ボス戦では攻撃される前に弱点を集中砲火 ザコ掃討に便利な手榴弾だが、ボス戦で積極的に使うのも有効だ



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド3

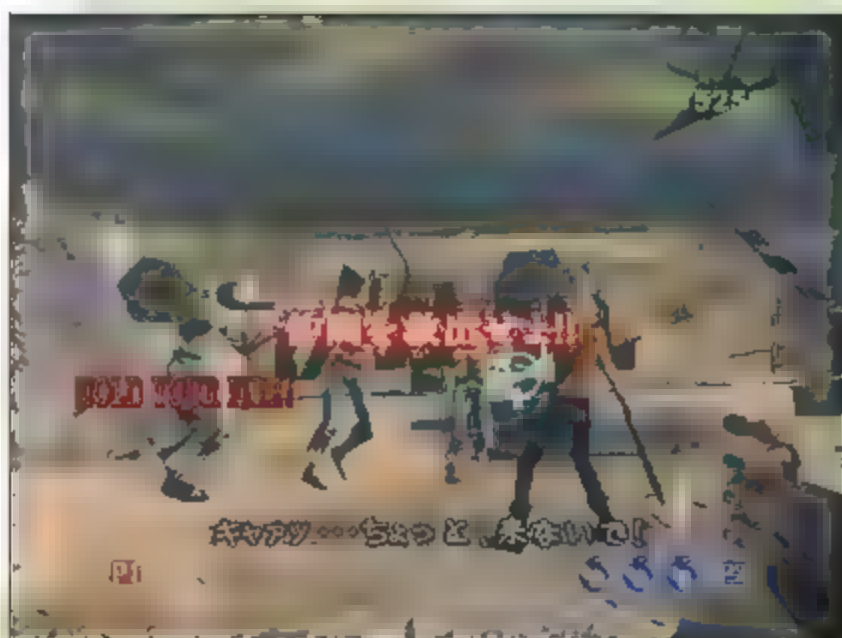
■PlayStation®Network ■セガ ■2012年4月19日
■1000円(税込) ■CERO D (17才以上対象)
© SEGA

どこを撃っても部位破壊! 圧倒的火力でゾンビを駆逐せよ!

並み居るゾンビを撃ちまくる、ホラーガンシューティングの定番タイトル『ハウス・オブ・ザ・デッド』シリーズの三作目は、今まで主武装がハンドガン(拳銃)だったのに対し、大型のショットガン(散弾銃)へと変更された。

ゾンビというと、たいていの創作物においては非常にタフで危険な怪物であり、頭以外の攻撃は効果が薄いとされているが、ショットガンとなると話は別。無理に頭を狙わなくても、腕を撃てば腕が吹っ飛び、足を撃てば足が吹っ飛ぶ。このショットガンを導入したことで、『3』は歴代シリーズのような「敵を狙い撃つ」ことより、「とにかく撃ちまくる」という楽しさへとシフトしている。

アーケード版にあった「ポンプアクション式リロード」こそ再現されてないが、それでも重火器を無制限に撃ちまくる爽快感は、まさに本作だけ。



相方を助ける場面も。余談だがホラー作品はデイトナフンの定番ジャンルのひとつ。迅速な救出で男を見せろ!

シューティング・トーキング

今こそ振り返ろう、特殊コンパネ!

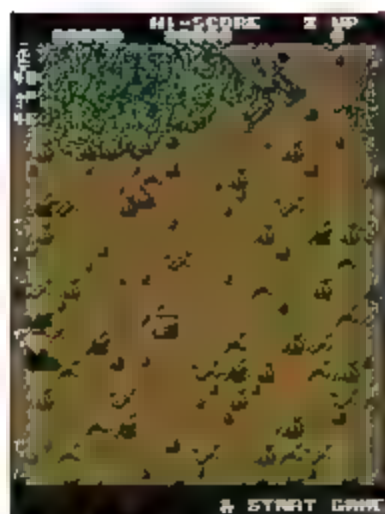


ループレバー

ハードをゼロから設計できるアーケードの強みを生かした特殊コンパネは、家庭用ゲームにはとうてい真似のできないゲーセンの華。決まりきった型にはまらない自由さと、ハードをソフトに寄り添わせるオレ流が、デジタルの海に産まれたビデオゲームの持つ可能性を解き放つ!

コンパネ撮影協力 ナンゲーミュージアム

Text=多根清史(フリーライター)



アケト怒。
SNK PLAYMORE ※「Strider」は株式会社
SNK レイモアの登録商標です。

インベーダーの呪縛を抜け出す運動

家庭用の武器がハードとソフトが分離した「幅広さ」なら、アーケードの利点はハードとソフトが一体の「狭さ」だろう。特定のゲーム専用のハードウェアを設計して奥深さを追求できることだ。アーケードには、自己主張の強烈な特殊コンパネが少なくない。が、ゲーセンで客の目を引きたいなら、アドバタイズ音を派手にすればいい。特殊コンパネは開発コストもかかるし、量産もしにくい。それでも特殊コンパネにした製品には、ゲーム内容をより豊かにしたい熱意を発散してるものが多い。

レバー(十字キー)+1〜2ボタンが「標準」になったのは、80年代半ばからファミコンが普及して以降のこと。初期の「スペースインベーダー」の中にもレバーの代わりに左右2ボタンで移動するタイプが混じっていたし、まだ操作系は固まり切っていなかった。

大ヒットした「スペースインベーダー」の後釜を狙う動きは、特殊コンパネ製品も勢いづけた感がある。まだ基板のスペックは、どこも五十歩百歩。

ソフトの表現力を上げるより、ハードのコンパネに凝るコストが相対的に安かったのだろう。



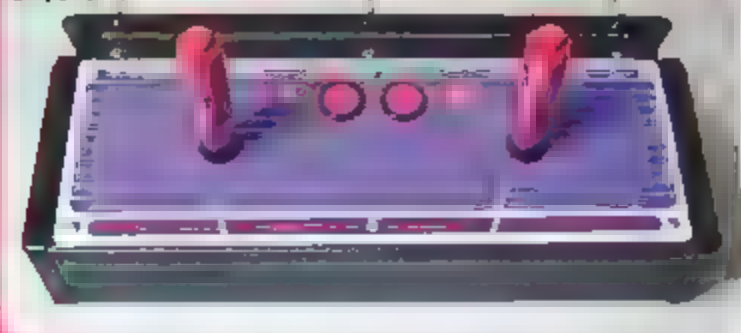
アケト「ガンズモーク」
© CAPCOM CO., LTD. 1985 ALL RIGHTS RESERVED

特殊コンパネの傑作シューティングといえば「ミサイルコマンド」。トラックボールで照準を操り、迎撃ミサイル基地に対応した3ボタンで撃墜する。ミサイルの本体より、数秒後に通過すると予測した「座標」を狙って爆風を起こす感覚だ。

この「狙い撃つ」発想は、革命的に新しかった。10年以上後にトラックボール(マウス)を採用した「Q*bert」以降のFPSも、2Dから3Dに移行はしたが、同じく「狙い撃つ」ものだったからだ。コンパネはゲームを豊かにしたのである。

「狙い撃つ」コンセプトは、「移動方向」と「射撃方向」を区別することにも通じる。「怒」や「ヘビバレル」のループレバーは「右に逃げながら左下を撃つ」ことを可能にして、四方八方から敵が襲いかかるゲリラ戦を再現した。正面と左右の斜め3方向3ボタンの「ガンズモーク」は、よりシンプルなアプローチ。特殊コンパネは、自機の前には撃てない「インベーダーの呪縛」から抜け出そうとする運動だったのだ。

ツインレバー



ナムコ撮影協力 ナンゲー・ユー・ナム

特殊コンパネはアーケードの自由の象徴

再び特殊コンパネの波が来たのは、80年代も半ばを過ぎてから。すでにシューティングでもレバー1本+2ボタンが主流となり、しばらく特殊系が鳴りを潜めていた後のことだ。

この時期に吹き荒れていたのは、体感ゲームの大ブーム。「アフターバーナー」から「チェイスH.Q.」までそろいもそろってレバー+ボタンから外れているが、これは実在する戦闘機やクルマなどを意識したからだろう。特殊コンパネというより、今でいうゲームと現実を重ね合わせるAR（代替現実）として、コックピットを再現した格好だ。

非体感シューティングの「アサルト」と「シルクワーム」は、どちらも体感ゲームに対する特殊コンパネからの回答だ。前者は2本のレバーで左右の履帯を操るが、これは現実の戦車の操縦をな

ぞる。と同時に、まるで画面を手でつかんで回転させるような錯覚を起こさせる。

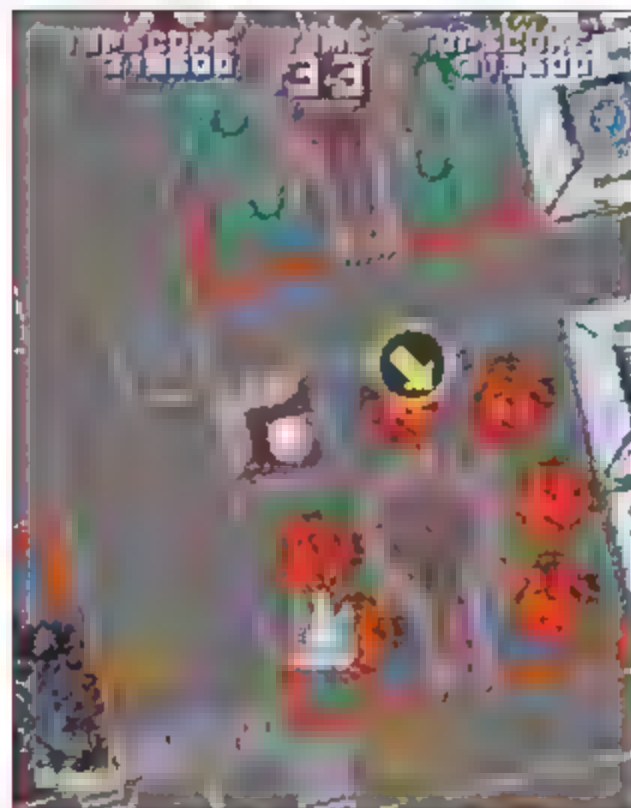
後者はヘリを選択した場合、レバーの先についたボタンで空中を、もうひとつのボタンで地上を撃つ。たったこれだけだが、空中ボタンは地上ボタンより高い位置にある。つまり従来のコンパネの延長にありながら、ヘリの高低差ある攻撃を「体感」させているのだ。

これら2作が登場した88年前後は、特殊コンパネシューティングの当たり年だ。94年前後もポリゴンが存在感を増して2Dゲームに危機感が漂っていたが、それと似た緊張が体感ゲームと非体感の間に走っていたのだ。

従来の方向性をより進化させたものとしては、『SDI』と『ロストワールド』の2本が最も純粋な形だろう。前者は「ミサイルコマンド」のトラックボール照準を受け継いで自機が敵を避ける要素をプラス。難しさもまさに究極だ。そして後者は、ぐるぐる回るポリウムとボタンスイッチを

組み合わせた「ローリングスイッチ」は、移動する方向と射撃方向とを切り離れた2Dの最終兵器と言える。

逆に撃ちたい方向に移動が引きずられる「サイバリオン」が、デカイ自機をトラックボールで持て余す楽しさを満喫させてくれたのも88年のこと。この時期を過ぎると、記憶に残る特殊コンパネは急激に減っていく。90年代は家庭用への移植が前提となり、パッドとの差が埋めにくい操作系は避けられたのだろう。特殊コンパネは「移植なんて知ったことか!」というアーケードの自由さの象徴でもあったのだ。思いつきりへんなコンパネが、また現れんことを!



アーケード「アサルト」 1987 NBG



アーケード「シルクワーム」 1988 エンタモゲームス All rights reserved



レバー+トラックボール

アーケード「SDI」 SEGA

素晴らしき

シューティングの

世界観。

◎ 今回のテーマ ◎

ドラゴンに乗って
～人類の夢と悪夢～

Text= 卯月鮎 (フリーライター)

ドラゴンの言霊で大ヒット!?

言葉のオーラがなせる業なのか、「ドラゴン」と名前がついた作品は大当たりすることが多い。マンガなら『ドラゴンボール』、RPGなら『ドラゴンクエスト』。最近ではスマホアプリ『パズル&ドラゴンズ』が一世を風靡している。シューティングの世界では『ドラゴンスピリット』だろう。ドラゴンが自機という世界観は新鮮味があった。『ドラゴンスピリット』を筆頭に、80年代後半はドラゴン系シューティングが花盛り。ややアクション寄りだが、トラックボールで金色のメカドラゴンを操るタイトーの『サイバリオ』。89年にはアイレムから、少年が無敵のドラゴンに乗り、時に降りてステージを進む『ドラゴンブリード』。ジャレコか

らは当たり判定は頭部だけというメタリックなドラゴンを操る『天聖龍(セイントドラゴン)』がリリースされた。ちなみに、スマホアプリで昨年は『VERTICA』、今年は『LINEドラゴンフライト』というシューティングゲームが登場している。21世紀になっても相変わらずドラゴンは忙しい。

ドラゴンは悪魔か創造主か?

さて、『ドラゴン』はラテン語の「ヘビ」「竜」を意味する「ドラコ」が語源だという。さらにさかのぼると『ドラコ』は「にらみつける」と同根の言葉なので、ドラゴンは「にらむ蛇」といったところか。古代ローマの百科事典、プリニウスの『博物誌』では、ドラコはヘビの一種という扱いになっている。インドには

また大蛇(ヘドラコ)もいて、それがたえずソウと反目闘争を続ける。このヘビがまたたいへん大きくて、容易にソウにとぐろ巻きに巻きつく。ソウvs巨大ヘビの顔合わせは、格闘アクション向きの題材だろう。ただ、「征服されたソウは倒れる際に、その重みで巻きついていてヘビを押し潰す」とあるから、結果はいつでもドロッドだ。

ほぼ同時期に成立した聖書の「ヨハネ黙示録」の中では悪の象徴としてのドラゴンが登場する。火のように赤く大きな体で、「七つの頭と十本の角」を持ち、天使ミカエルと天で戦う(一説には、エデンの園でイヴをそそのかしたヘビとも)。この赤い竜の必殺攻撃は、「尾で天の星の三分の一を掃き寄せて地上に投げつける」というもの。ケイブの弾幕シューティングもびっくりの難度だったに違いない。

一方、東洋の竜は水と密接な関係があり大河の象徴ともされる。だが、それよりも前に竜の起源があったと唱える説もある。それが中国の伝説で人類の始祖となった伏羲と女媧の夫婦神。その身は人頭竜体(蛇体)で、二人はらせん状に尾が絡み合った姿で描かれる。インドの半人半蛇

の神ナーガとの関連も指摘されている。日本だと、ナーガは竜というイメージが強いかもしれない。これは、ファミコン期の竜育でRPG『サンサーラ・ナーガ』の影響もあるだろう。

西洋、東洋以外のちよつと変わったドラゴン(竜)だと、アボリジニ神話の「虹蛇(レインボーサーペント)」がいる。部族によってディテールは異なるが水辺に住み、虹色だったり、赤と白の模様があたりとカラフルだ。その力は偉大で、世界や人、動物を作り出したという。アボリジナル・アートを見ると、虹蛇が自機のシューティングもなかなか格好いいのではないかと思う。



写真は『天聖龍』。1989年にアーケードで稼働を開始した横スクロールシューティング。PCエンジンにも移植されている。開発は『アガス』のNMK

989 JALECO LTD

参考文献

プリニウス 中野定雄、中野里美、中野美代訳『プリニウスの博物誌 1』雄山閣
松山利夫『精霊たちのメッセージ 現代アボリジンの神話世界』角川書店

本誌記者が語る 2012年の個人的名作シューティング

魅力的な新作であったり、往年の名作が意外な形で復刻されたり、
今年も多くのシューティングがリリースされるなか、
ここでは少し振り返って、昨年発売されたシューティングの中から、
本誌記者が「これは!」というものを独断でセレクト、
各々が掲げる「2012年マイベストシューティング」を熱く語ってもらった。

Text=編集部



iOS Android

P98

ダライアスバースト
セカンドプロローグ



360

P98

虫姫さま



360

P99

SineMora
(シネモラ)



Windows

P99

Symphony



PS3

P100

ぎやる☆がん



3DS

P100

エースコンバット3D
クロスランブル



Windows

P101

グラナダ
(メガドライブ版)

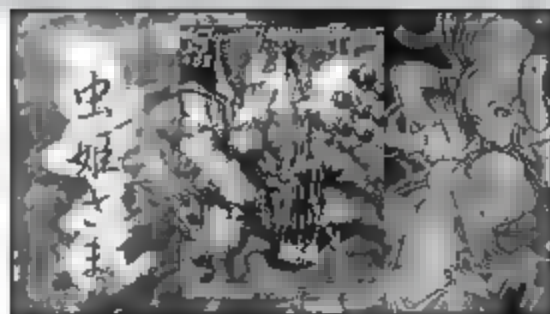


3DS

P101

G-LOC
AIR BATTLE

TAITO CORP. 986.2012 20 0.2011 CAVE CO.,LTD. CO-DEVELOPED BY DIGITAL REALITY AND GRASSHOPPER MANUFACTURE,INC. SINE MORA 20 2 DIGITAL REALITY PUBLISHING LTD.A
MEMBER OF DOCLER HOLDING GROUP ALL RIGHTS RESERVED. 20 2 Empty Clip Studios. INTI CREATES CO.,LTD. / Alchemist 201 NAMCO BANDAI Games Inc. All trademarks and
copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with
such permissions. GeoEye JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION SUNSOFT SEGA



虫姫さま

360

■Xbox 360
■タイプ
■2012年5月24日
■通常版 7140円 税込 /
初回限定版 9240円 (税込)

Text=

レンチ・ロツカク(フリーライター)

弱者の救済、匠への回答

私は『虫姫さま』に救われました。

原作アーケード版稼働当時の2004年頃、弾幕シューティングはすでに世間へ広く浸透し、弾幕ファンへ向けた新たな弾幕、といったたぐいの作品が数多く登場していました。しかし私は、それらについていくことに若干の疲れを感じていました。下手の横好き程度では、手も足も出ない域まで弾幕作品が進化していたからです。それでも弾幕シューティングについてゆこう、と思えたきっかけが、『虫姫さま』との出会いでした。

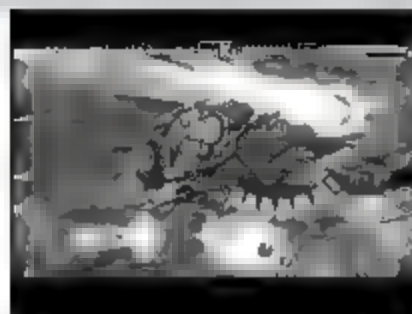
私が原作を初めてプレイした時、真っ先に抱いた感想は、「すごくシンプルでなんか簡単」というものでした。それは弾幕に苦手意識を持った私に灯された希望となり、プレイを続けようという気持ちを生み、「ライトユーザーでもこんなに弾幕を楽しめるのか」という感動に変わります。そう感じた一番大きな要素が、敵弾をかき消せるという仕様が存在する点です。ステージ内には倒すと敵弾をすべて消すことができる敵が存在し、これにより弾幕が苦手なプレイヤーがそれに追い詰められても、起死回生が狙えます。

弾幕初心者や「ライトユーザー」のモチベーションを下げ過ぎないように設けられた弱者救済処置。そこへ、さらに幅広い層がより遊びやすいよう調整された作品が2012年に登場しました。Xbox 360版『虫姫さま』です。

Xbox 360版には、特に初心者を意識した「ノービスモード」というモードが追加されています。このモードを遊んでみると、弾幕シューティング登場以前に、われわれ古い層のゲームがシューティングの基礎を学ぶ場となった、弾速も遅く弾数も少なかった古風なシューティングゲームのそれに酷似していることに気づきます。そして、その古風なシューティングのように、シューティング自体の基礎を学ぶことができ、まず弾幕に挑もうと思える気持ちを抱けるようになり、だんだんとそのハードルを自分のペースで上げていけるのです。これは実に初心者に優しい究極の“弾幕道場”と言えるでしょう。

今回記事執筆にあたってXbox 360版の『虫姫さま』をあらためてプレイしなおして、これこそまさに、万人に薦めたい傑作シューティングだと確信できました。ことビギナーシューター様におかれましては、本作をプレイしない手はありません。弾幕への苦手意識を克服してみませんか？

2010,2011 CAVE CO.,LTD.



ダライアスバースト セカンドプロローグ

iOS

■iPhone、iPad touch、iPad ■タイトル
■2012年2月 0日 ■1200円 (税込)

Android

■タイトル ■2012年5月1日
■Androidスマートフォン
月額利用料390円 税込

Text=

箭本進一(フリーライター)

職人芸が生み出す、快適な操作

手のひらで『ダライアスバースト』が遊べる、それが『ダライアスバースト セカンドプロローグ』(以下『SP』)です。

ゲーム機と違い、スマートフォンは方向キーを持ちません。そのため、ゲームを遊ぶうえでは操作性が課題となることがありました。画面上に方向キーを置いたり、スマートフォンを傾けることで自機を動かしたりとさまざまなアプローチが試みられてきましたが、結局のところ、一発で解決するような近道も、特効薬もありませんでした。「ゲーム作りのプロフェッショナルが真摯に調整を繰り返す」という地道な作業こそが必要だったのです。

本作においては「画面のどこをなぞっても動ける」という方式に加え、職人芸による調整が、快適かつ違和感のない操作感を生み出しています。

指をわずかに動かすことで機体の位置を微調整できますし、思いっきりスワイプさせればPSP版では不可能だった高速移動だって可能です。

アニメ『機動戦士ガンダム』では、反応速度が早いエースパイロットのため特に敏感な操縦性を持たせたロボットが作られ、縦横無尽の活躍を見せて視聴者のあこがれとなりましたが、本作の自機たちはそんなエース仕様の機体にも見えてきます。ここで筆者は、『SP』の自機の操作性(操縦性)と、『ダライアスバースト』の物語に関してある妄想をしてしまいます。

本作はPSP版とアーケード版『ダライアスバースト アナザークロニクル』(以下『AC』)の間に位置する物語。『AC』での一大反攻作戦のため、戦闘機を大量生産する計画が立ち上がったのですが、そのテスト機たちが本作の自機なのです。

これは妄想だと繰り返しておきますが、PSP版の自機をベースに、敏感な操縦性と急加速性能を併せ持つ『SP』の自機が作られたものの、いざ量産する際には何らかの理由でスタンダードな操縦性能に落ち着き、『AC』の大作戦が始まった……というようにも思えてくるのです(こうした性能の見直しは実際の大量生産にも存在するもので、『ダライアスバースト』がしっかりした設定を持つからこそ、このような妄想が成り立ちます)。

軽快な操作とリッチなグラフィック&サウンドの『SP』、気になるなら一度手に取ってみてください。

TAITO CORP. 986,2012



Symphony



■ Windows® XP / Vista® / 7
 ■ Empty Clip Studios
 ■ 2012年8月6日 PLAYISM配信中
<http://playism.jp/games/symphony/>
 ■ 980円(税込)

Text=
 hally(VORC)

壮快アブストラクト音楽シューティング

『オトッキー』(1987年)に始まり『Rez』(2001年)で完成をみた「音楽融合型シューティング」。「Rez」以降長らく進展のない分野だったので、そもそもまだジャンルとしては認知されていないかもしれないが、実は2007年前後からひっそりと新たな動きが起こっていたりする。『Everyday Shooter』(PS3 / PSP / Windows)や『スペースインベーダーエクストリーム』(ニンテンドー DS / PSP / Xbox 360)などが中興の祖となり、以降も年間1~2本ずつじわじわ新作が出てきているのだ。2011年には『Rez』のデザイナーである水口哲也氏が手がけた『Child of Eden』(PS3 / Xbox 360)でこのジャンルに再び注目が集まった。そのせいかどうか、昨年は3本のインディ作品に恵まれている。国産の『Project U-Ta-Hi-Me』、北米産の『Rhythm Destruction』そして『Symphony』だ(以上いずれもWindows作品)。

音楽融合型シューティングは、大まかに3タイプに分かれる。①効果音が音楽を構成していく『Rez』タイプ。②リズムアクションとシューティングを一体化した『Retro / Grade』タイプ。そしておそらく本作が初の成功例となる、③ユーザー所有の音楽データでステージ内容を生成するタイプだ。このタイプは技術的にまだ発展途上で、曲ごとの変化やシンク口感意外に乏しいのが現状。だから早く飽きられやすい。本作の敵パターン生成もやはり凡庸の域を脱しないが、そのかわり別の方向から飽きさせない工夫が盛り込まれている。どんな曲でもクリアすれば必ずひとつもらえるパワーアップアイテムと、それを集めたり組み合わせたりする楽しさだ。これが「1曲でも多くプレイしたい」という衝動をかき立てる。新たな武器で敵を撃破していく爽快感もなかなかのもので、魅力の本質はサウンド面よりもむしろそちらにあるだろう。唯一残念なのはプレイ当初の難度が非常に低く、手応えある難度をアンロックするまで時間がかかることである。

音楽ゲームだからといって、音楽と真正面から向き合う必要はない。もっとユルく構えて、要素のひとつくらいに扱えば、新しい可能性が見えてくるかもしれない。そんなことを考えさせられつつ、僕は終わりなきパワーアップ設計の日々を送っている(弱い装備のほうが得点倍率高かったりするので悩ましいのだこれがまた)。

© 2012 Empty Clip Studios.



Sine Mora (シネモラ)

360

■ Xbox Live アーケード
 ■ 発売 日本マイクロソフト /
 開発 グラスホッパー マーファクトリー
 アンタル・ソリア・レイサ
 ■ 2012年3月21日
 ■ 1200 マイクロソフトポイント
 ■ CERO C (15歳以上対象)

Text=
 島辺野 九(フリーライター)

一目見て手触りの違いが解る世界観に浸れ

『Sine Mora』。ラテン語で「sine」は「〜なしに」、「mora」は「遅らせる」という意味。直訳すれば「遅らせることなしに」となる。本作は時間操作シューティングだ。この名前が意味するとおり、時間を遅らせることなしにこのゲームを楽しむことはできない。

圧倒的な物量と速度で迫る弾幕に対して時間操作発動。スローモーション化した弾幕の隙間をすり抜けてボスに接触し弱点に弾を撃ち込む。たとえ自機が撃ち落とされても被弾する直前まで時間を巻き戻してもう一度弾幕回避からやり直す。

速い敵弾を紙一重で見切るのがどうしても苦手で、弾幕が描く美しい軌跡に見とれてついつい被弾してしまう僕のような「下手の横好き」シューターへの救済策として嬉しい限りのシステムだ。

もちろんゲームとしての売りは時間操作ギミックだけでなく、スチームパンクを彷彿とさせる精密にデザインされた架空世界、ステージボスの登場演出、花火のように飛び散るカラフルな弾幕など、シューティングとしてこだわり抜いて作り込まれているというのがひと目見てわかる。しかし『Sine Mora』の本質はそこではない。遊ぶうちにタイトルの本当の意味に気づかされるだろう。僕を虜にしたのはその世界観とストーリーだ。

このゲームは、とある戦争を生き延びた、そして生き延びられなかった者たちの群像劇である。

ステージごとにパイロットと機体が違い、複数の主人公たちのストーリーが並行して進んでいく。ステージ途中でもキャラクター同士の会話が入り、彼ら、彼女らが何を思って操縦桿を握っているのかが語られる。

「sine mora」は英訳すれば「without delay」となり、その意味は「猶予もなく」となる。描かれているパイロットたちは戦いの中に物思いにふける猶予もなく、それぞれに固い決意を秘めて飛んでいる。重厚な世界設定をバックボーンに登場人物たちの生きざまというレールの上を走るようにゲームは展開していく。僕らプレイヤーはその目撃者でしかない。

『Sine Mora』は合金鋼に獣のなめし革を張ったような手触りと蒸気機関の発する燐蒸の香りがするシューティング。その骨太なドラマにのめり込んでほしい。

CO-DEVELOPED BY DIGITAL REALITY AND GRASSHOPPER MANUFACTURE, INC.
 SINE MORA™ © 2012 DIGITAL REALITY PUBLISHING LTD, A MEMBER OF DOCKER HOLDING GROUP. ALL RIGHTS RESERVED.



Text=
糸井 賢一(フリーライター)

エースコンバット3D クロスランブル

3DS
■プラットフォーム 3DS
■バンダイナムコゲームス
■2012年1月12日
■5800円(税込)
■CERO A (全年齢対象)

自分の描く主人公機にカスタマイズしろ

1997年にリリースされた『エースコンバット2』をベースとし、初代『エースコンバット』の背景や、他『エースコンバット』シリーズの設定を加味して、新たに再編された本作。ひと言で言えば、今の時代に合わせて過去作品の良いところ取りをし、新しい方向性を与えた新生『エースコンバット』だ。

本作はアクションマニューバやアクションターンといったオートマチック操作システムと、これらシステムが発動したときに挿入される演出により、いかにも自分がコミックやアニメの主人公になったような気分になれる。『エースコンバットX2』以前の、緻密な操作で強い敵機とドッグファイトを行う緊張感や撃墜したときの快感も楽しいが、本作の楽しさもまた大アリだ。というか、こういった方向性を求めていたユーザーも多かったのだろう。もちろんアクションマニューバに頼ることなく、自力で敵機を撃墜してシナリオをクリアすることも可能だし、それによって得られる特典だって存在するので、これら新しいシステムがマイナスの要因になることはない。

また自機のパワーアップを行えるチューニング要素も、おそらくは過去作品よりバリエーションを取ったうえで盛り込まれている。強力なチューニングパーツは単純にパワーアップするだけではなく、一部の性能が下がるといったデメリットを持っている。もしあなたがメカもの好きならば、この要素がたまらなく楽しそうに見えるのではないだろうか。じゃあ質問だ。あなたが思い描く主人公機は「満遍なく高性能な、欠点のない万能機」か、「欠点を持つ一方で、大きく尖った長所を持つサムライ機」か、それとも「旧型機を限界までチューニングして最新最強の敵機に立ち向かう、傷だらけの機体」のいずれだろうか？ そう、この本作におけるチューニング要素の本質は、機体の性能を上げることじゃない。ユーザーが持つ「主人公機」のイメージを自由に再現するためのものなのだ。茨の道を歩む覚悟があるのなら、零戦やヘルキャットといったレジェンド機だって用意されている。

好きなデザインや思い入れのある機体を、好みの仕様にチューニングし、アクションマニューバを駆使して敵機を撃墜する。新生『エースコンバット』の空は、物語の主人公と主人公機を待っている空だ。うん、でも零戦でファルケンに勝てないからって、本誌に文句を言うのはやめてね。

©2011 NAMCO BANDAI Games Inc. All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.
GeoEye © JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION



ぎやる☆がん

PS3
■プレイステーション3 ■アルケミスト
■通常版、限定版 2012年2月23日/
ダウンロード版 2012年7月3日
■通常版 7140円(税込)/限定版 9240円
(税込)/ダウンロード版 6800円(税込)
■CERO D (17才以上対象)

Text=
ジストリアス(フリーライター)

女とシューティングが嫌いな男なんていない

「ギャルゲー+ガンシューティング」という冗談みたいな食い合わせ、一見では何をするのかわからないゲーム内容。初めて毒キノコを食べた人のように、何の迷いもなく本作を手にとった人は勇者だと思う。かくいう筆者もPlayStation®Moveでガンシュー漬けになっていなければ、おそらく本作に触れようとも思わなかったはず。

本作の目的は「メインヒロインを攻略すること」。その手法こそがガンシューティングであり、プレイヤーはメインヒロインを追う傍ら、迫りくる女の子を眼(ガン)で撃退し、ドキドキモードなる特殊技で女の子をメロメロにさせて男を磨きつつ(対象の女の子によって、パラメータが増減する)、メインヒロインとの仲を進展させていく。ちなみにパラメータはヒロインとの会話などに反映され、たとえばエッチだけ高い場合、ヒロインとの受け答えシーンでは下ネタしか出てこなくなるなど、女の子のタイプの男性像に近づく努力をする。恋愛シミュレーション的な要素もしっかりと用意されている。

遊ぶ前から人を選びまくるような作品だが、純粋なガンシューティングとしてみると、本作はかなりまっとうな、むしろ上質の作品であるといっている。乱暴な例えをするなら、本作は敵が女の子になった『バチヤコップ』であり、その戦い方もやみくもに撃ちまくるのではなく、女の子の個別に設定された弱点を狙い撃つというもの。敵の攻撃方法は「遠距離攻撃」か「近距離攻撃」の二つであり、その攻撃されるまでの時間が狙撃タイムというわけだ。ゾンビならヘッドショットでほぼOKだが、本作の女の子は「顔」「胸」「下半身」など細かく弱点が分かれており、本格的な攻略やスコアアタックには女の子の出現場所だけでなく、ステータスさえも暗記する必要がある。

本作の敵キャラである女の子は何度も登場する。彼女たちは名もなきザコキャラではなく、それぞれプロフィールの用意された「ヒロイン」だ。本編に登場するメインヒロインこそ数える程度だが、敵キャラである女の子も含めれば総勢70人以上。中ボス的なヒロインや、全く姿を見せないレアなヒロインもいる。そんな彼女たちと頻りに交流し、いつの間にかメインヒロインそっこのけで「推しメン」を追いかける自分がいるはず。ギャルゲー+ガンシュー、その意外な親和性に驚かされるばかりであった。

INTI CREATES CO., LTD. / Alchemist



G-LOC AIR BATTLE

3DS

- ニンテンドー 3DS パーチャルコンソール
- セガ
- 2012年9月26日 配信中
- 300円(税込)
- CERO A (全年齢対象)

Text=

富島宏樹(フリーライター)

今こそ味わいたい、復刻とアレンジの妙技

モノクロハードだった任天堂のゲームボーイに対し、カラー画面という看板を引っさげて登場したセガのゲームギア。しかしライバルとの差は圧倒的で、正直言えば時代の波にのまれ、消えてしまった感は否めない。それだけに、3DS パーチャルコンソールでのゲームギアの対応開始は“まさかの”復活劇だった。

それも、これほどまでに完璧な形でハードが再現されるなんて、誰が想像しただろうか? 当時の画素そのままなうえ、周囲に映るゲームギア本体のカラーまで変更できる「ドットバイドット」表示。さらにはハードの特徴だった残像までオプションで再現可能。それでいて進行状況をいつでもセーブできる「まるごと保存」という、現代ならではの便利な機能まで搭載——。レトロゲームハードの再現としては、満点をも軽く超える出来。この恐ろしいまでのこだわりは、レトロゲーム移植に定評がある制作集団・M2の面目躍如といったところだ。ム・ビングシートを疑似再現して体感ゲーム移植の新機軸を見せた『3D スペースハリアー』(3DSダウンロードソフト)といい、2012年のM2は例年以上にその活躍が光っていた。

そしてゲームギア版『G-LOC』である。基となったのは体感ゲームであり、ハード性能的に完全移植なんて望むべくもないのは当然のこと。だが、それならばとアーケードゲームではできないアレンジを加えたことに、この作品の真価がある。

そのひとつが自機のパワーアップ要素だ。ステージで稼いだポイントを使い、ミサイルや燃料、武装を購入して強化する。ショップでのBGMが『ファンタジーゾーン』と同じである点も、セガファンにとってはひそかに嬉しいところだろう。本作はオリジナルが持っていたダイナミックさの代わりに、ポイントと相談しながらステージをクリアしていく戦略性を得た。もうひとつの新要素だった2人での対戦プレイと合わせて、新しい『G-LOC』の形を確かに作り上げたのである。

高すぎるほどのハード再現度でよみがえった分、当時の移植コンセプトもはっきりと伝わる。アーケードの完全移植が当たり前になった今だからこそ、そこに込められたアレンジの数々を、シンプルだがこれはこれで味のあるグラフィックを愛でたくなるタイトルだ。

SEGA



グラナダ (メガドライブ版)

Windows

- WindowsXP SP3 / Windows Vista / Windows7
- サンソフト・日本ファレネット
- 2012年5月15日 プロジェクトEGG配信中
- 625円(税込)

Text=

窓バラ支部長(ファミプロ)

狙い撃ち&撃ちまくり! 激アツ戦車ゲー!

2012年の秋、とある理由でゲームボーイの『突撃! ポンコツタンク』をクリアした。そのおかげで戦車ゲーに目覚めてしまい、各ハードの戦車ゲーを物色開始。いくつかの戦車ゲーを経て、1990年発売にして、2012年にプロジェクトEGGで配信されたメガドライブ版『グラナダ』にたどりついた。『グラナダ』はトップビューの画面構成で、任意方向に自機を移動して画面スクロールさせていく。その仕組みに戦車ならではの“砲台”という要素が加えられたことで、たとえば砲台を右向きに固定しつつ、垂直方向に自機移動&画面スクロールさせながら自機の右側に居並ぶ敵を撃破していく……なんてことができるのだ。

自分の意思で敵地を進んでいき、砲台の向きを変え、時には固定し、群がりくる敵と距離を巧みに調整しながら、彼らを狙い撃ちしていく。この流れの繰り返しが実に熱い。そして、狙い撃ちのさらなる興奮を得るため、敵拠点の位置がわかるレーダーを確認しつつ、フィールドを無駄なく移動するようになってくるのだ。もちろん、この興奮は最終面まで続いていく。

連射が効かない一撃必殺武器のブラスターも最高で、狙い撃ち感がさらに高まっていく。全編を通じて音楽がハイテンポなものも気持ちよく、プレイ中に「うおおお、魂の一撃をくらいやがれえええ」などと叫んでしまうのも無理はないだろう(おまえだけだよ)。

障害物や遮蔽物が多く存在するのも、『グラナダ』の激アツポイントである。先が見通せない路地の奥へと進んでいくと、壊せない壁の向こう側に敵がうろうろしているのが少しだけ見える。その壁を迂回しながら壁の向こう側へ侵入していくと、そこには敵の大軍が待ち構えているというわけだ。先が見えにくい地形だからこそその発見と興奮。そして、狙い撃ちでは味わえない大量破壊の予感を覚え、一瞬にして血がたぎる。俺の24ビット連射をくらえええ!

シューティングに限ったことではないが、ゲームの面白さは緊張と解放がいい具合に組み合わせられてこそだと思っている。緊張と解放のナイスな組み合わせ——「狙い撃ちと撃ちまくり」「砲台の向き変更と固定と射撃」「先が見えない緊張感とそこに現れる大軍、そして大量破壊」——緊張と解放が激しく絡み合う『グラナダ』は、2012年のマイベストシューティングである。

SUNSOFT

上村建也の 好きにせんかい!

元東亜プランでシューティングばかり作っていた上村が、ゲームから離れた視点でいろいろと無責任発言をしまくるコラム。今回は、「ゲーム屋が介護士になる?」

上村建也

Tatsuya Jemura

Profile ●東亜プラン在籍時、『タイガーヘリ』『飛翔鯨』『究極TIGER』『ヘルファイアー』『ゼロウイング』『アウトゾーン』『ドギューン!!』の開発と作曲を担当。攻める爽快感を重視した「がむしゃら」に遊べるゲームの作風と曲調がプレイヤーから熱い支持を集める



**上村人生史上、最も突拍子もない挑戦！
ホームヘルパー（訪問介護員）資格ゲット**

人生の折り返し点を越えた私の歳になると、同窓の友人が集まれば決まって出る話題がある。それは、親がボケ始めたとか、寝たきりになったとかいう類のもの。実際に私の両親とも老齢で介護認定を受けており、いろいろ思うところもあり、このたび本当に唐突にホームヘルパーの資格を取ろうと思いついた。

ちなみにホームヘルパーというと、その名称から、老人の自宅に赴いて「訪問介護」を行う人というイメージだが、この資格が生かせる仕事は必ずしもそれだけではない。

各種老人向け施設はもちろんのこと、病院に入院しているとか、事故で障害が残ったとか、要するに年齢に関わらず身体的に不自由な生活を強いられている人に対して、出来るだけ普通の生活が出来るように援助するための資格である。最近ではレストランの店員とか、駅員さんとか、不特定のお客さんを相手にする職種でも、研修代わりにこの資格をスタッフに取得させる例が増えてきているそう。

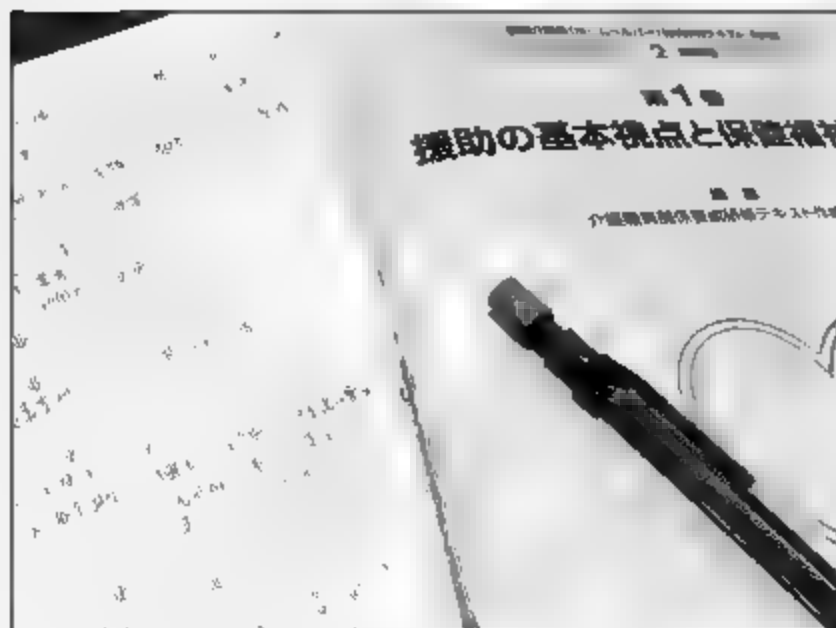
このような全く畑違いの体験をしてみると、自分自身や、仕事のことや、いろいろなこと

を客観的に見つめ直す良い機会になる。ちょっと強引だが、ここで介護職を通してゲーム開発の仕事について見つめ直してみようか。

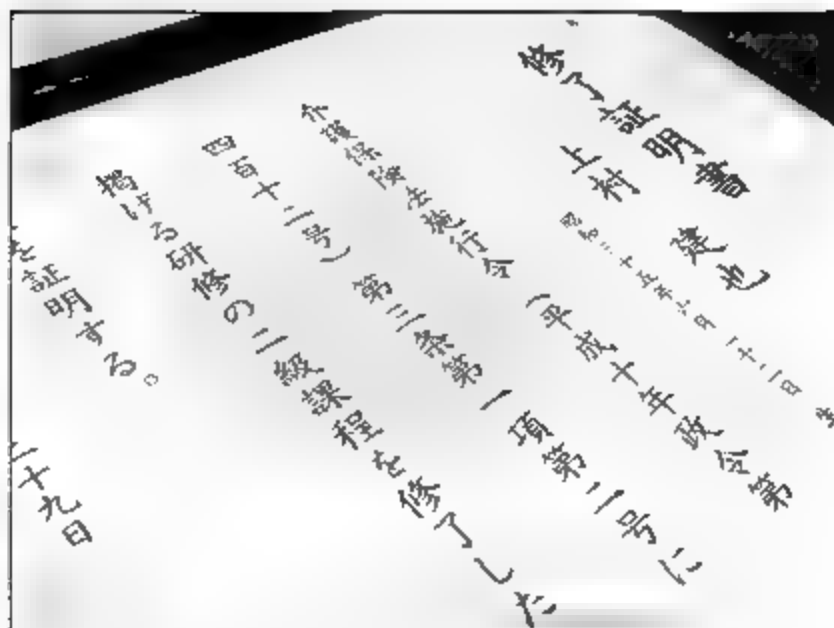
当然昔からお年寄りをサポートする仕事は存在するが国の福祉行政としての認識が加速し始めたのが1989年に「高齢者保健福祉推進十か年戦略」というのが策定されたあたりで、業種として介護職というものが確立されたのは2000年の介護保険制度が実施されてからなので、まさにビデオゲーム業界の歴史に近い。双方とも仕事としての業界の歴史が浅く、その割に急速に規模が拡大したことで、現場にはそれに起因する様々な歪みが存在する。

例えば片や、担当したお年寄りの大変な様子を酒の肴に仲間内で飲み屋で愚痴る。片や、進行中の新企画の内容を若干の優越感を味わいながらツイッターでつぶやく。このような業務上の機密保持に対するモラルの欠如などは、急激に業界の規模が拡大すると、それを指導する人材育成もままならないため、現場では、本人が問題点の自覚の無いまま、往々にして見られる光景である。

でもまあ今回は、説教臭い話は止めて、もう少しポジティブな見つめ直しをしてみよう。



講義を聞きながら必死にノートを取るなんて30年ぶり。いや大学時代ですら既にそんなことしなくなってたよな。肩は凝るし、目は■むし、ほんと大変だったけど、むしろ大人になった今だからこそこんなに真面目に勉強できるのだろう。学生気分の懐かしさも味わえて良い体験だった



この研修終了証明書がヘルパー2級の資格の証だ。現時点（平成25年3月まで）ではこの資格の取得に試験は不要なので、まあその程度の資格ではあるのだけど、自動車運転免許以外に履歴書に記載できるような公的な資格を取るのは初めてだから微妙に嬉しい

介護の基本原則のひとつに「自己決定の尊重」というのがある。ホームヘルプの目的は「介護作業」そのものではなく、利用者が生きる力を見いだしてもらって手助けをするのが第一義なのだそう。そのためには、何が気持ちがいい、快適かということには人によって感じ方が違うことを意識的に認識して、自分の感覚、判断、認識を勝手に押し進めず、利用者の価値観を最重視せよ！ということだ。

例えば、台所に山と積まれたゴミを見て「きれいにしましょうね」などと勝手にポイポイ処分してはいけなく、閉め切った湿んだ空気の中で寝たきりだからと言って「新鮮な空気は気持ちいいですよ」などと勝手に窓を開け放つてはいけなく、

常識的なことであっても正論かどうかは問題ではない。ゴミがスッキリ片付いたり新鮮な空気を入れて気持ち良くなるのは「してあげて」側の自己満足ではないのか。

なぜそのような状態になっているかをまず受容して、その上でこちらの提案を理解してもらって、最終的な決定は自分でしてもらう。それが介護の基本原則なのだそう。

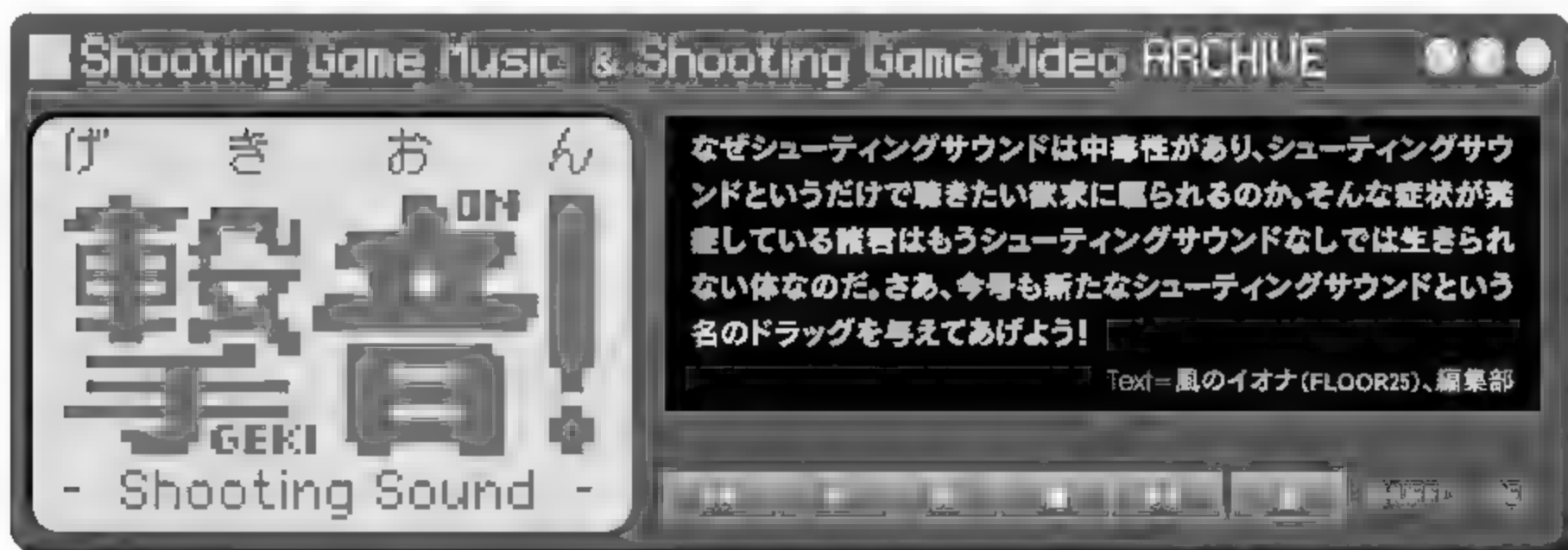
これはプレイヤーに対するゲーム開発者の

姿勢に通じるのではないだろうか？

ゲームは所詮「楽しみ」なので、プレイヤーが何を楽しいと思うかは人それぞれであり、作り手が押しつけるものではない。しかしそうは言っても、前述の訪問介護のNG例にしても、衛生面などから業務上、ヘルパー側が問題提起しなければいけないこともあるだろうと同様に、ゲーム開発者はプレイヤーが面白いと思えることを提示するのが仕事だ。ユーザーに「勝手に楽しさを見つけて」と全て丸投げすべきだと言うのとは意味が異なる。

その昔、ビデオゲームに3Dという概念が無かった頃、新人企画者に「どんなゲームが作りたい？」と聞くと、「自機が全方位に自由に動いて何でも出来る」というような、漠然ながら、とにかく「自由」を欲する意見を少なからず聞いた。その度に私は「自由が制限されているからこそゲームとして成り立つんだよ」と応えていたことを思い出す。

プレイヤーが開発者の作った箱庭の中で踊らされているのは事実ではあるが、それはいかに、自分の意志で踊って、自分の力で進行させているように感じさせられるかがゲーム開発者の力量なのではないだろうか。



※記事中の日付は、発売日または先行発売日です



細江慎治 WORKS VOL.2 ~オーダイン~

■CD 2枚
■スーパーレコード
■2013年4月12日
■2940円(税込)

【収録内容】

・オーダイン (アーケード)
・メタルホーク (アーケード)
・ダートフォックス (アーケード)
各オリジナル音源
・アレンジ4曲、佐宗綾子、米光亮、安井洋介、サイトロン「ダートフォックス/ナムコ」盤復刻音源

「ドラゴンスピリット」などを収録した「Vol.1」に続き、待望の「細江慎治WORKS Vol.2」が登場。まずは氏の担当作品の中でも根強い人気を誇る「オーダイン」をリードトラックとして収録。コミカルでポップな曲調の中にテクノ要素の強いフレーズが散りばめられていたり、遊び心を感じる音の使い方など、細江氏のクリエイティビティが爆発した1作。同時収録している「メタルホーク」の突き抜けまくったカッコいいハードなロックサウンドや、「ダートフォックス」のメインテーマ、「Running Up!!」の常時高揚感あふれるスピーディな曲展開も非常に魅力だ。(風)

【初回特典ディスク収録内容】

・「オーダイン」アレンジバージョン【恋のシステムNo.2】恋する少女がすっぴん Version
・「オーダイン」アレンジバージョン【恋のシステムNo.2】カラオケ
・「オーダイン」ジェットストリーム メドレー
・「メタルホーク」新録ボイスコレクション by 岡本麻弥



マジカルチェイス オリジナルサウンドトラック

■CD 1枚
■スーパーレコード
■2013年2月26日
■2625円(税込)

「マジカルチェイス」が20年以上の時を経てサントラ化! PCエンジンの音源性能を限界まで引き出したとも言われるクオリティの高いサウンドは「音の魔術師」こと、ベシススケイプの崎元仁&岩田匡治の両氏の仕事。ポップでカッフルなメロディラインのバックを支える印象的なベースライン、そこに絡む疾走するドラムフレーズが本作のシューティングゲーム部分を影から支える。一番驚くのは「この音をPCエンジンが鳴らしている」という点。例えるなら本作のBGMは「冷たい機械が鳴らす、人間味あふれる温かい音」といったところか。また、ベシススケイプの面々によるアレンジ5曲と、当時の未発表音源2曲を収録。長年待ち続けたファンにとって感涙の1枚だ!(風)

【収録内容】

・マジカルチェイス(PCエンジン) オリジナル音源
・アレンジ7曲(千葉梓、岩田匡治、上藤吉二、金田充弘、崎元仁)



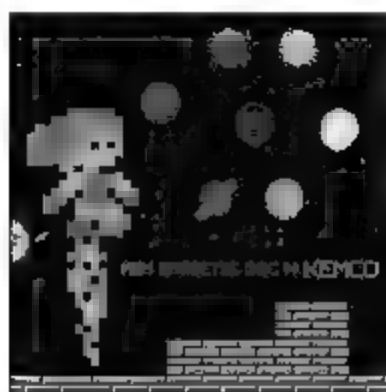
魔法大作戦 オリジナルサウンドトラック

■CD 2枚
■ウェーブマスター
■2013年4月24日
■3360円(税込)

「魔法大作戦」シリーズ三作品の音楽を収録したサントラ。RPGのようなファンタジー世界を舞台としたゲームとあって、「魔法大作戦」「グレート魔法大作戦」ではゲーム背景に沿った、バリエーション豊かな音楽を堪能できる一方で、今回初音源化となる、「レース+シューティング」がコンセプトの「疾風魔法大作戦」では、レース曲を意識したスピード感あふれる音楽が目白押し。アレンジ曲ではゲームミュージックバンド「HEAVY METAL RAIDEN」と「雷電」シリーズ作曲者の佐藤豪氏が参加。ブックレットにはゲームの開発スタッフによる当時の制作秘話も収録。(編)

【収録内容】

・魔法大作戦(アーケード)
・疾風魔法大作戦(アーケード)
・グレート魔法大作戦(アーケード)
各オリジナル音源
アレンジ2曲(HEAVY METAL RAIDEN、佐藤豪バンド)



Rom Cassette Disc In KEMCO

- CD 3枚
- クラリスディスク
- 2013年4月24日
- 3360円(税込)

ファミコン時代から常にいぶし銀的存在でユーザーを魅了したケムコのオムニバス盤。注目はスーパーファミコン版『ファランクス』の初サントラ化だ。オリジナル版の雰囲気を残しつつ、生まれ変わった熱いギターロックサウンドを奏でるBGM群を聴き逃すな! (風)

【収録内容】

- ・スペースハンター(ファミコン)
- ・インドラの光(ファミコン)
- ・戦車戦略 砂漠の狐(ファミコン)
- ・真田十勇士(ファミコン)
- ・ホワイトライオン伝説—ピラミッドの彼方に—(ファミコン)
- ・ファランクス(スーパーファミコン)
- ・ジェノサイド2(スーパーファミコン)
- ・ラグーン(スーパーファミコン)
- ・セレクション～選ばれし者～(ゲームボーイ)
- ・セレクションII～暗黒の封印～(ゲームボーイ)
- ・ネコジャラ物語(ゲームボーイ)
- ・ファランクス(ゲームボーイアドバンス)
- 各オリジナル音源



From Loud 2 Low SUN

- CD 1枚
- ウェーブマスター
- 2013年3月27日
- 2625円(税込)

セガ社所属のサウンドクリエイター光吉猛修氏の3rdアルバム。様々な場所で提供してきた楽曲が、光吉氏の力強いヴォーカルを通して全編楽しめる。(風)

【収録内容】

- ・ボカール17曲



時と永遠～トキトワ～ オリジナルサウンドトラック

- CD 2枚
- スーパーレコード
- 2013年4月26日
- 3150円(税込)

『イース』に代表される楽曲のように、クラシカルでロックで少しオシャレという古代祐三節が120%楽しめる1枚。サントラから作品に入っても損はないぞ! (風)

【収録内容】

- ・オリジナル音源



Rom Cassette Disc In HOT-B

- CD 4枚
- クラリスディスク
- 2013年2月27日
- 4410円(税込)

HOT-Bがリリースしたコンシューマー作品のオムニバス盤。『オーバーホライゾン』はファミコン音源が宇宙へと誘う甘美な響きと音色でトリップできる。また、溝口功氏がメインで手がけた『鋼鉄帝国』の火傷しそうな熱いロックサウンドもノックアウト間違いなし! (風)

【収録内容】

- ・星をみるひと(ファミコン)
- ・オーバーホライゾン(ファミコン)
- ・パラメデス(ファミコン)
- ・パラメデス2(ファミコン)
- ・ザ・ブラックバス(ファミコン)
- ・ザ・ブラックバスII(ファミコン)
- ・武田信玄(ファミコン)
- ・武田信玄2(ファミコン)
- ・プレゼントの選択(ファミコン)
- ・ザ・ブルーマーリン(ファミコン)
- ・鋼鉄帝国(メガドライブ)
- ・ブルーアルマナック(メガドライブ)
- ・インセクタX(メガドライブ)
- ・キングサーモン(メガドライブ)
- ・スパーブラックバス(スーパーファミコン)
- ・バズー!魔法世界(スーパーファミコン)
- ・中華大仙(アーケード)
- ・インセクタX(アーケード)
- ・スパー上海ドラゴンズアイ(アーケード)
- ・プレイガール(アーケード)
- ・プレイガール2(アーケード)
- ・シマイザーロボ(アーケード)
- 各オリジナル音源

Now
Printing

Technosoft GAME MUSIC COLLECTION Vol.10 TECHNOLOGY 2013

- CD 1枚
- トゥエンティワン
- 2013年春 第2弾
- 2500円(税込)

『THUNDER FORCE V』のサントラ「TECHNOLOGY」が復刻。今回エンディング曲をデジタルリマスター処理で新録、ピアノバージョンからオルゴールバージョンにアレンジ。購入方法は下記のテクノソフト公式通販サイトをご覧ください。(編)
<http://www.tecnosoft.com/store/>

【収録内容】

- ・THUNDER FORCE V(セガサターン/プレイステーション)
- オリジナル音源
- アレンジ2曲
- オープニングナレーション
- エンディング曲コンプリートバージョン

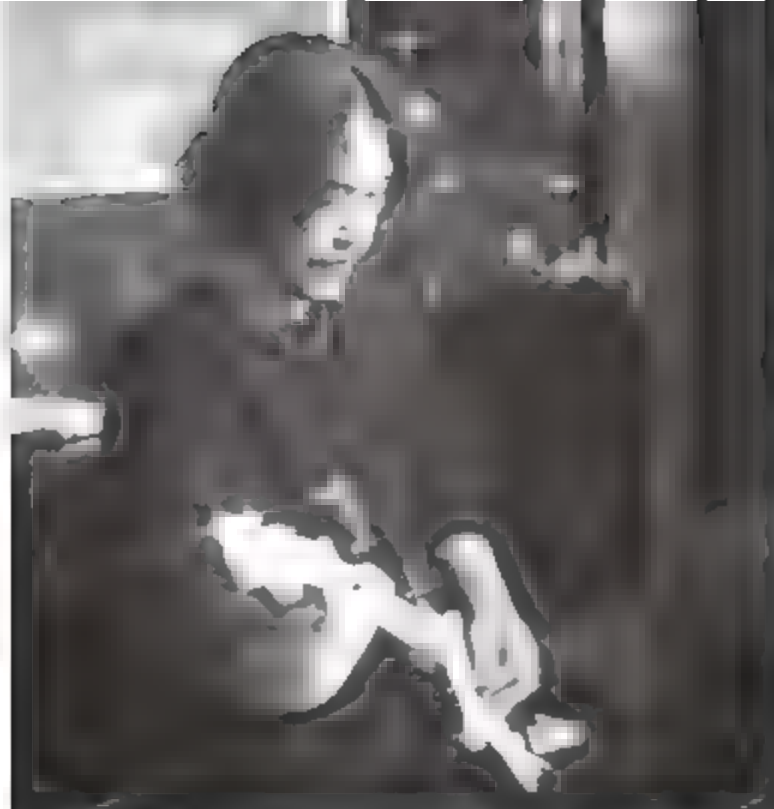


ゲーム音楽ダウンロード配信サービス
EGG MUSIC Presents

ゲーム音楽家 インタビュー

今も心に残るゲームの音楽。その誕生秘話と音楽家たちの素顔に迫る、ゲーム音楽史研究。当コーナーでは、ゲーム音楽家自身が記者となってゲーム音楽家にインタビューを行い、ゲーム音楽活動の起源と現在を聞く。

Interview = hally (EGG MUSIC)



Yasuhito Saito

斉藤康仁

1985年にデビュー。FM TOWNSのサウンド担当としてデビュー。『ヴォルガードII』などを手がけた後、データウエストに。『ライザンバー』シリーズなど独自性の高いドラマティックな音楽で好評を博す。現在フリー。

<http://31103.com/>

斉藤康仁 ゲーム音楽作品年表

dB-SOFT時代

- 1985 ヴォルガード PC-6001mkII/PC 6601)
ヴォルガードII(ファミコン)
頭脳戦艦ガル(ファミコン)
- 1986 レイラ(ファミコン)
クロスブレイム(MSX)
うっでいぼこ(PC-8801/X1/ファミコン)
- 1987 鉄道王(ファミコン)
プロデュース(PC-8801/X1)
177(PC-8801/X1)※発売:マカダミアソフト

DATAWEST時代

- 1989 Psychic Detective Series Vol.1 Invitation (FM TOWNS)
※メインテーマ曲のみ。
Psychic Detective Series Vol.2 Memories (FM TOWNS)
Misty (FM TOWNS)
The 4th Unit Series Vol.1+2 Linkage (FM TOWNS)※編曲のみ。
The 4th Unit Series Vol.3 Dual Targets (FM TOWNS)
The 4th Unit Series Vol.4 Zero (FM TOWNS)
- 1990 The 4th Unit Series Vol.5 D-Again (FM TOWNS)
ライザンバー (FM TOWNS)
Psychic Detective Series Vol.3 AYA (FM TOWNS)
The 4th Unit Series Vol.6 Merrygoround (FM TOWNS)
T.D.F. (FM TOWNS)
- 1991 ガルクライト TDF2(PCエンジン)※発売:バンク・イン・ビデオ
ライザンバーII(PCエンジン)
Psychic Detective Series Vol.4 Orgel (FM TOWNS)
Psychic Detective Series Vol.5 Nightmare (FM TOWNS)

- 1992 The 4th Unit Series Vol.7 Wyatt (FM TOWNS)
ライザンバーIII(PCエンジン)
Ms.Detective Vol.1 石見銀山殺人事件 (FM TOWNS)
Psychic Detective Series Vol.6 SOLITUDE上 (FM TOWNS)
CGシンジケートVol.1 リサ・ノースポイント (FM TOWNS)
※発売:R-KEY
- 1993 Psychic Detective Series Vol.6 SOLITUDE下 (FM TOWNS)
ヴァジュラ(Laser-Active)※発売:バイオニア
SHAMHAI The Holy Circlet (FM TOWNS)
Ms.Detective Vol.2 姿なき依頼人 (FM TOWNS)

フリーランス

- 1996 GROUND ZERO (Windows)※発売:アスキー
マルチメディアメーカー(Windows)
※サンプル曲を提供 ※発売:アスキー
- 2000 RPGツクール4 (PlayStation)
※サンプル曲を提供 ※発売:エンターブレイン
- 2003 音楽ツクールDX (Windows)
※サンプル曲を提供 ※発売:エンターブレイン
- 2007 エグザミネーター (Windows)※発売:MAG white
- 2009 虫姫さまダブリアレンジサントラCD
※1曲 ※制作:ケイブ
L.I.N.K (Windows)※発売:SGP SOFTWARE



逆転確率5千6百万分の1 音楽だつて回避不能!

サウンド演出に優れたシューティングといえば、タイト、トレジャー、テクノソフト? いやいや、それらに勝るとも劣らない至宝が、PCエンジンにもある。そう、斉藤氏の手がけた『ライザンバー』シリーズである。氏はまた『ヴォルガードII』などで知られる天性のメロディメーカーでもある。かつてプレイしながら「レーザー」つよいぞレーザー」とつい口ずさんだ人も、読者の中にはいるはずだ。今なお独自の存在感を放つ斉藤サウンドの舞台裏に迫る。

——デービーソフト入社前から、ゲームはやっておられましたか?

斉藤 ええ。一番やっていたのは『ゼビウス』です。これにはハマっていました。あとは『ギャラクシアン』や『ギャラガ』など、割とシューティングが好きでした。

その頃からゲーム音楽にもご興味が?

斉藤 音楽は大好きでしたが、ゲームの音楽には全く興味なかったです。まだジャンルが確立されていなかった時代でもありますね。だからゲームや打ち込みの音楽が大好きで、ゲーム音楽作曲家を目指したわけではないのです。当時はそもそもそんな職業がなかったのですから。何せDX-7(※1)が発売されて楽器のデジタル化が始まったばかりで、よう

やくMIDIという言葉が認知されてきた頃です。リズムマシンがPCM音源になり、「これじゃドラマーは失業する」と騒がれていた時代です(笑)。音楽好きの人間が、たまたまゲームソフトを作る会社に入社して、そこでゲーム音楽を作るという仕事をやってみたらできたので、以後その担当になった……という感じです。

——幼少時の音楽経験をお聞かせください。

斉藤 幼少時、なぜか家にオルガンがあつて、ドレミファソラシドを親に教わりました。それ以外に音楽的な何かはなく、普通の子どもでした。だけど当時テレビや父親の車の中で聴いた寺内タケシ、ザ・ベンチャーズ、C&Bが好きで、その頃から「エレキギターがいい」と思っていた記憶があります。そして小学校5年生の時に学芸会で楽器の演奏をやつて「自分は音楽や楽器が好きなんだ」と自覚しました。担当はビブラフォンで、曲目は「宇宙戦艦ヤマト」とピンクレディーの「サウスポー」。少年時代はピンクレディー、松田聖子などの歌謡曲が大好きで、一方では相変わらず「エレキがいい」と思っていて、小学生のクセにサンタナ(※2)の「哀愁のヨロップ」が好きでした。基本的に日本の音楽ばかり聴いて育ったので、実は今でも洋楽に疎いんです。ビートルズすらよく知りません。

作曲を志した経緯を教えてください。

斉藤 デービーソフトに就職してから初めて作曲したので、志すも何もなかったです(笑)。

音楽や楽器はすべて独学でしたし。面接の時に「作曲できる?」って聞かれて、やったことないのに「はい」って言っちゃったんですね。その時は音楽を職業にするチャンスを得ようしてもモノにしたかったんだと思います。実際に作曲してみたら、クオリティはともかく何とかできてよかった(笑)。まだPSG3和音の時代だったからこそだと思っています。

——作編曲家であると同時に、ギタリストとしてもご活躍されてますね。

斉藤 ギターを始めたのは13歳の頃です。親がどこからかメーカー不詳の白いフォークギターをもらってきました。松山千春とブルース・リーが大好きな近所の兄ちゃん(運のいいことにこの人も左利きで左利き用ギターを持っていた)の影響で、松山千春のコピーから始めました。今のようにあちこちで弾くようになったのは、実は大阪のデータウエストを退職して札幌に戻ってからなんです。学生の頃は特にバンド活動をしていなかったし、就職したら演奏するよりも作るほうが面白くなってしまった。しばらくギターから遠ざかっていた。大阪から札幌に戻って、千歳のライブバーでセッションさんまの日々を送っていたら、「バーボンナイツ」という昭和歌謡を大真面目にやるバンドに誘ってもらい、それからライブハウスなどに出演するようになりました。その後、「ブラックシャドウ」[KJING PLANET]といったバンドで活動しながら、プロデュースしていたインディ

ズ・アーティストのバックバンドの仕事もやっていた。現在は、自分の曲を演奏するバンド・「SOXS」をメインに活動中で、あとはレコーディングやライブに呼ばれて弾いたり、飲み屋さんのセッションにふらっと参加したりしています。あ、「SOXS」では、「ライザンバー」の「ちょっと大人っぽい版」もレパートリーなので、ライブにお越しの際は聴いていただけます（笑）。

——それはぜひ聴きたいです…… コンピューター経験はいつ頃からでしょうか？

斉藤 初めてパソコンに触れたのは、確か高校に上がる直前です。友達がPC-6001（※3）を持っていて、雑誌掲載のBASICコードを入力して簡単なゲームを動かしているのを見て「面倒くさそう」と思っていました。その後、進んだ高校が工業高校の電気科だったので、授業でBASICとFortranを一応学びました。本格的にコンピューターに接したのはデビーソフトに入社してからです。初めて自分用に買ったパソコンはPower Macintosh 7100/80AV（※4）で、データウエスト退職後です。それまで家にパソコンはありませんでした。

——打ち込みの音楽にはどのようにして興味を持たれたのでしょうか？

斉藤 やはりYMOがきっかけです。中学生の頃ですね。年代的には、打ち込みというより、シンセサイザーすげー！という時代でした。YMOは好きでよく聴いていましたが、それを自分でやろうとは思っていませんでした。

たね。鍵盤が得意ではなかったし、当時は機材も超高額でしたから、そもそも無理な話でした。

デビーソフト時代

斉藤 高校生の頃から「音楽を職業にしたい」と思うようになりました。スタジオミュージシャンになりたかった。でも音楽専門学校は

東京にしかないし情報もないので、札幌にいる自分がどうやったらなれるのかわからなかったのです。バンド活動もしていませんし。だからそのままの流れで普通に就職する感じになって、最初に富士通の関連会社を受けたんですけど落ちました（笑）。担任に「落ちた」と報告に行ったら、「じゃあ、おまえはデビーソフトに行け」と一方的に言われ、その日の放課後に会社に行って面接を受けさせてもらいました。おおらかな時代だったので、パソコンに触ったことがほとんどないのにプログラマとして採用してもらいます（笑）。格好よく言えば「運命」ですね（笑）。その面接の時に「これからはゲームも音楽が大事になるよ斉藤くん！」と言われ、「これは音楽を職業にするチャンスだ！」と思いました。

——斉藤さんの入社以前から、すでにサウンド担当者はいらつしやったのでしょうか？

斉藤 プログラマか企画の人が、兼務で音楽を作っていたはずですが、誰がやっていたのか詳しくはわかりません。いずれにしろ専任

の人はいなかったはずですよ。

——当時の音楽制作環境はどうでしたか？

斉藤 入社当初はDX-7があっただけです。その後すぐにMSX2（※5）を導入しました。データ入力は独自形式のMML（※6）でやっていた、必要なコマンドはすべてそろっていたと記憶しています。

——最初の担当作品はどれでしょうか？

斉藤 PC6001シリーズ用の『ヴォルガード』でした。当時は音楽的な知識がなかったのですが、和音を決めたりとか、ちょっとしたことをするにも時間がかかっていましたね。それでも生意気に「ゲーム音楽といっても普通の音楽のような構成にしたい」と考えていて、PS G3和音にもかかわらず間奏を付けたり、その間奏でディレイ効果をかけることを思いついてやったりしました。

——続編『ヴォルガードII』は、公式に歌詞が付いた世界初のゲーム音楽ですね。

斉藤 実は歌詞が先なんです（笑）。歌詞というの大げさなのですが、「レーザーの曲」連続の曲「バリアの曲」……とあって、たとえばレーザーなら「レーザー」という言葉自体が持っている音程みたいなものをそのまま表現したら面白いと思い、頭の中で歌詞付きで歌いながら作曲しました。後日、攻略本に譜面を載せることになり「実は歌詞があるらしい」という話を企画担当者がどこから聞きつけてきて、自分が頭の中で歌っていた歌詞をそのまま掲載したのです。余談ですが、実

——『頭脳戦艦ガル』の音楽はすぎやまこういち氏に酷評されたという噂がありますが、調べてみるとこれはどうも誤解みたいなんですな（※7）。

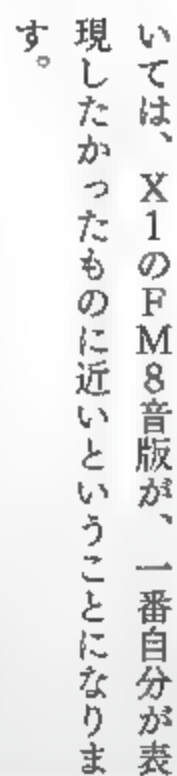
デービーソフトのサウンドドライバは決して高機能とは言えないものでした。制限が多くて大変だったのでは？

——その他のご作品について、記憶に残るエピソードなどあればお聞かせください。

——デービーソフト時代でもっとも気に入っているご作品はどれでしょう？

——X1版は他機種よりもラテンパーカッシ
ヨンに力が入っていたり、より斉藤さん好み
にチューニングされていますね。「なつ」のセ
ミの声とか、X1版だけの要素がいろいろあ
るのも、ご自身でサウンドドライバを作って
いればこそでしょうか？

斉藤　そうですね。自分で作ることで、そのチップにできることをすべて把握してしましたので、いろいろとアイデアが生かされたのでしょう。ちなみに、作曲時には頭の中ではフルスコアで鳴っていて、それをちよつとずつ削って音源チップの同時発音数まで落とすという感覚です。だから「うっでいぼこ」につ



——『うっでいぼ』を開発した小林貴樹さんが近年スマイルブームという会社を興し、ニンテンドーDS—用BASIC言語『プチコン』を発売しておられるのはご存知ですか？

斉藤 ええ、知っています。昔からああいうツールが好きでしたから、いかにも彼らしい商品だと思いました。ちなみに小林氏はデービーソフト同期入社で同い年です。

——データウエストに移籍されたのは？

斉藤 異動でデービーソフト大阪営業所に転職になりました。音楽ができないならそこにいる意味は全くないし、自分としてはまだまだ

だ音楽をやったかったので、音楽をやらせてくれる会社を探していたところ、データウエストの社長と出会ったんです。

——データウエストでのご作品は、ほぼすべてがCD-DAを使用していますね。当時の作曲環境や使用機材をお教えください。

斉藤 最初はD-110（※9）だけです。たしかマルチティンバー音源という理由だけで、あまり深く考えずに選んだと思います。シーケンサーはMC-500mkII（※10）でしたが、退職する少し前にMacintosh環境にして、StudioVisionPro（※11）を使っていました。

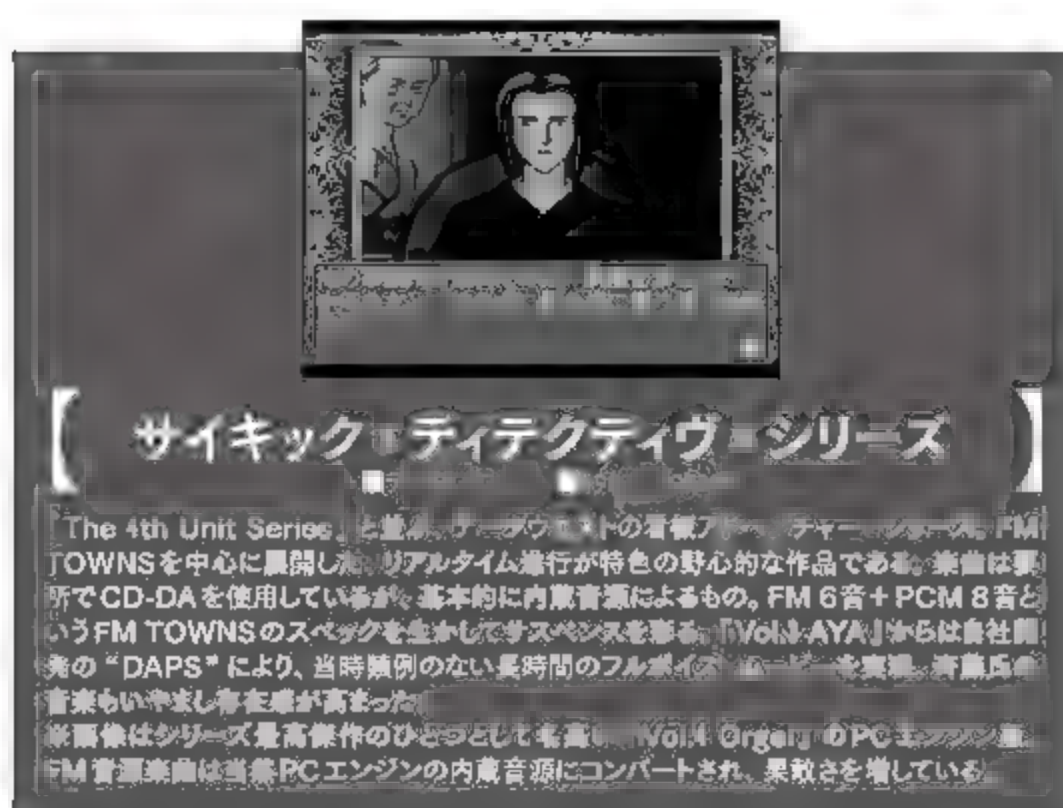
「AYA」の頃にはS-330（※12）というサンプラーと、SX-76（※13）という鍵盤も導入しています。それ以前の鍵盤は、よくわからないMIDI端子付きの家庭用電子ピアノみたいなやつで、ホイールが付いてなかったんです。なので、SX-76以前の作品ではピッチベンドやモジュレーション（※14）を使っていないはず。サウンドドライバについては、基本的なアルゴリズムとMMLの仕様を自分で決めて、プログラマーの人に作ってもらいました。効果音も自分で作っていました。

——データウエストでの第1作は……。

斉藤 「Invitation」のテーマ曲です。同作のCD-DAじゃない曲は、他の人が作ってます。——斉藤さんの特色ともいえる「5分超えの曲」と「長いソロ演奏」が早くもここで出てきますね。当時のゲーム音楽ではこの長さも、

ソロ演奏をここまで浮き立たせることもたいへん珍しかったです。

斉藤 デビュー当時から、ゲームだからといってピコピコした音楽ではなく（もちろんそれが有効な場合もあります）、否定するものではない（むしろ）、普通に音楽として聴けるものを作ろうと思ってやってきました。ですから、PSG3和音から始まったパソコンの音源がついにCD-DAになった時、タイトルやエンディングが一般的な曲と同様の構成になるのは、自分としては自然なことでした。



それにタイトル表示期間は決まった尺ではなく、スタートボタンが押されるまで「なので、CD-DAだと曲を自然にループさせるのが難しい」という単純な問題もあって。短い曲を何度かループさせるよりは、ちゃんとした尺の曲がいいだろうとも判断しました。

同時期の『The 4th Unit Series Vol.1+2 Linkage』は、移植作品ながら結構、斉藤さんの色が出ていると思います。原作者からアレンジについての要望などは？

斉藤 なかったですが、実はそんなに足した要素はなかったと思います。

——この頃のご作品には、ラテン調の味付けが特に目立つように思います。

斉藤 単純に、そもそもサンタナなどのラテン調の音楽が好きで、当時はそれが作品に出ていたのだと思います。もちろん今でも好きで、ティンパレスやコンガの音を聴くと血が騒ぐというか、今風に言えば「アガる」（笑）。

——1989年には6本、以降も年に4〜5本ずつをこなしておられます。相当お忙しかったのではないのでしょうか？

斉藤 いや、音楽と広報を兼務していたぐらいいなので、音楽のスケジュールが大変ということはないと思います。そもそも広報もやっていたのは、音楽制作だけでは1年間のスケジュールが埋まらないからなんです。当時1タイトル分の曲を作るのに平均1ヶ月でしたが、年間12タイトルも作りませんからね。広告制作や雑誌社さんの対応や、イベントな

どでユーザーさんと触れ合うようなことが好きだったので、自分に向いていたし楽しかったです。おかげでユーザーのみなさんにも随分顔を覚えてもらいました。イベントに出展すると「斉藤さんですか？」ではなく、「斉藤さんですよ」と声をかけていただくことが多かったです（笑）。

1990年に久々のシューティング作品『ライザンバー』が登場します。『サイキック・ディテクティブ』などのアドベンチャーと、音楽制作に変化はありましたか？

斉藤 特に意識はしていませんでした。楽曲の使用場面に合わせて作ったら自然とああったという感じです。

——『ライザンバーII』オープニング冒頭で「ライザンバー」と叫んでいるのは……。

斉藤 その時に開発室にいた全員です。仕事の手を止めて集まってもらい、全員でマイクに向かって叫んでもらいました。なぜそれが必要だと思ったのか、当時の自分に聞いてみたいです。

——『ライザンバー』シリーズは同じシューティングでも、デービーソフト時代とはかなり作風が違い、泣きのメロディが際立ちます。斉藤 そんなに作風違いますか？ 基本的に自分はマイナーキー大好き泣きメロ系作曲家だと思っていますが（笑）。

何でしょう、デービーソフト時代は、ペーシングに躍動感がある曲が多いので、印象が異なるのかもしれませんが。『ライザンバ

ー』はシューティングと言っても勇ましさ一辺倒ではなく、『II』や『III』では、最終面であえて落ち着いた曲を聴かせるなど、当時としてはかなり異色の試みをしていたと思います。他社のシューティング音楽は意識しておられましたか？

斉藤 全然意識していません。意識する意味がありませんから。一番大きいのは、「いかにもシューティングっぽい、派手でテンポの速い曲」みたいな固定観念が嫌だと思っていたことです。それとゲーム全体の演出を、音楽担当の側からも常に考えていたというのがありますね。

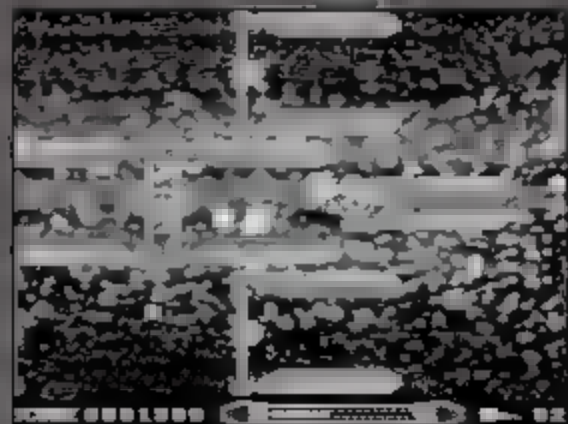
——最終面で効果音が鳴らなくなる、という演出は見事でした。これはプレイヤーに静寂を意識させたかったのでしょうか？

斉藤 ありがとうございます。そうですね、やっとの思いでたどり着くはずの最終面は悲壮な覚悟でプレイしてほしい。そこにたどり着くまでの苦勞をプレイヤーに回想してほしい。また静かだからその緊張感も味わってほしい。最終面だから派手に盛り上げる方法もあったと思いますが、それでは当たり前過ぎる気がしたので、その逆を選択しました。当時、「最終面で効果音が鳴らない。バグですか？」という電話がユーザーサポートに数件あったそうですが（笑）、ほとんどの人には演出だと理解してもらえたみたいで良かったです。

——『III』のエンディングでは、過去シリ

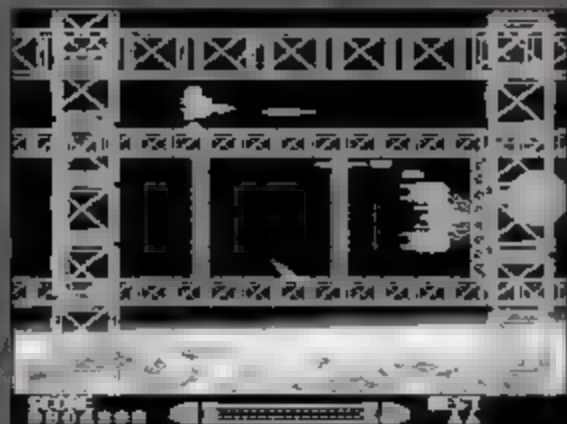
『ライザンバー』の系譜

【ライザンバー】



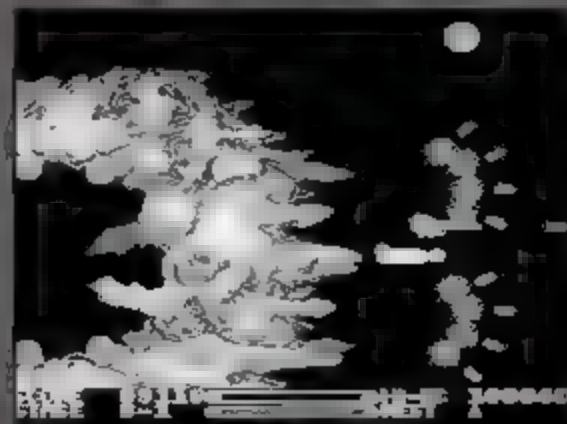
「R-TYPE」以降のアイテムキックやシューティングに影響を受けた、むしろ何かの何ものとも異なる感覚のゲーム。初代はFM TOWNSであり、未体験の方も多し。画面はさすがに当時の、エンディングだけあって豪華だが、後のシリーズに比べるとゲーム進行は全体にゆったりしている。ただしそれはあくまで「後と比べて」であって、戦闘計画「オーバーザスト」を軸にした独特のシステム設計も、アクションパズルさながらのシビアな操作感覚も、この時点で完成されている。音楽はまだD-110オンリーの時代ということもあって、後のシリーズに比べるとやや地味な印象を受けるが、斉藤らしい直感的な路線に無難さはない。

【ライザンバーII】



II以降はPCエンジンでの発売となる。時代との大きな違いは、何よりもまずスピード感、そして敵種の多さだろう。緊張感はもちろん高まり、当たり判定など細部の調整も行き届いているため、ゲームとしての魅力は確かに向上した。ただし、パズル要素のプレイをあまり楽しめなかった。むしろはたかろスラッシュの存在が、あまりにも邪魔だ。初代の有名なキャッチフレーズ「逆転確率5600万分の1」が、本作で「7400万分の1」に跳ね上がった理由は、その辺にあるのだろうか。サウンド面は音源ハードの充実により、さらなる洗練を遂げている。前作と同じ曲をアレンジしたスリムなBGMを聴けば、違いは歴然だ。

【ライザンバーIII】



「逆転確率0」。つまり勝つのも負けるのもすべて確率。絶妙なクオリティはアーケード版にまで向上し、大型キャラで押せ押せの力強い演出も、ニクイほどに溢れる。難易度は前作に比べ格段に低下し、爽快感に満ちた。万人向けのシューティングと言えるだろう。BGM演出へのこだわりも前代最高である。にもかかわらず、『ライザンバー』でしか味わえない殺伐とした手応えは、最早にはない。『II』までに慣れた人向けに「リニア」なものが用意されているが、そこには『ライザンバー』を知らない人は、まずそこから入門し、『II』の魅力を味わってほしい。能力を理解しやすいかもしれない。

ズの背景に合わせて「I」「II」の1面BGMをアレンジして流すという演出に、多くのプレイヤーが喜びました。あれはどなたのアイデアだったのでしょうか？

斉藤 確かシリーズは「III」で終了することが最初から決まっていた、制作チームの中では「エンディングはシリーズ全体を振り返るような演出をする」というビジュアル面のアイデアが先にあったと思います。そこで使用する曲はもうあれしかないと自分で即決しました。何せ「ライザンバー」という名前の曲ですから。曲の頭にストリングスの短い前奏を付け足して、前奏後にこの曲が始まったときに、よりインパクトを感じてもらおうと思いました。

——とんでもなく難しいことで有名な「ライザンバー」シリーズですが、ご自身でプレイしての手応えはどうでしたか？

斉藤 とんでもなく難しかったです（笑）。特に「II」は……。こんなの最後まで行ける人なんか絶対いないとひそかに思っていました。数年前にこれのノーミスクリア動画を観たときは驚きました。驚きと同時にものすごく感動し、「人間って素晴らしい」と思いました。

——1991年には斉藤さん初のCDアルバム「サイキックディテクティブシリーズザ・ベスト」が発売されていますね。

斉藤 ある日、東芝EMIさんから「CDを出しませんか？」とお話を頂き、ぜひ！と快諾しました。

ヒカシュー系のアレンジャーは東芝EMIからのご提案だと思いますが、それ以外の方々は？

斉藤 斉藤剛さん（GO）、メチコヒゲ・オリジナル・ユニット）も東芝EMIさんのプロデュースです。ものすごく音がデカイギターストさんで、このCDのメインアレンジャーです。当初GOさんがおひとりアレンジするはずだったのですが、急遽どうしてもそれが無理となつてほかの方々にもお願いしたと聞きました。現在どのような活動をしておられるのかは残念ながら存じ上げません。

——当時はちょうど、ゲーム音楽バンドブームの真っ最中でした。データウエストでもバンド結成を考えたりは？

斉藤 それは全くなかったですね。社内に楽器を演奏できる人がいなかったです。今思えばやっておけば良かったかもしれません。今からでもできるかな（笑）。誰かプロデュースしてくれないかなあ（笑）。

——ぜひ聴きたいです！ ちなみにデータウエストでの最後のご作品は何でしょうか？

斉藤 最後のほうは音楽制作を後輩に任せていたこともあって、結局自分の最後の作品が何だったのか、よく覚えていません。

——退社後、IT系企業を興されたそうですね、なぜ音楽系ではなくIT系で？

斉藤 その頃ちょうど身近にフリーの非常に優秀なプログラマーがいたからです。

その後、札幌インディーズ・シーンを中

心に積極的な音楽プロデュース活動をしておられます。ゲーム音楽は近年ほとんどやっておられませんが、お話があればまた引き受けていただけるのでしょうか？

斉藤 もちろんです!! 喜んでお受けいたします!!

——現在なお斉藤さんのゲーム音楽を愛好している方々に、メッセージをお願いします。

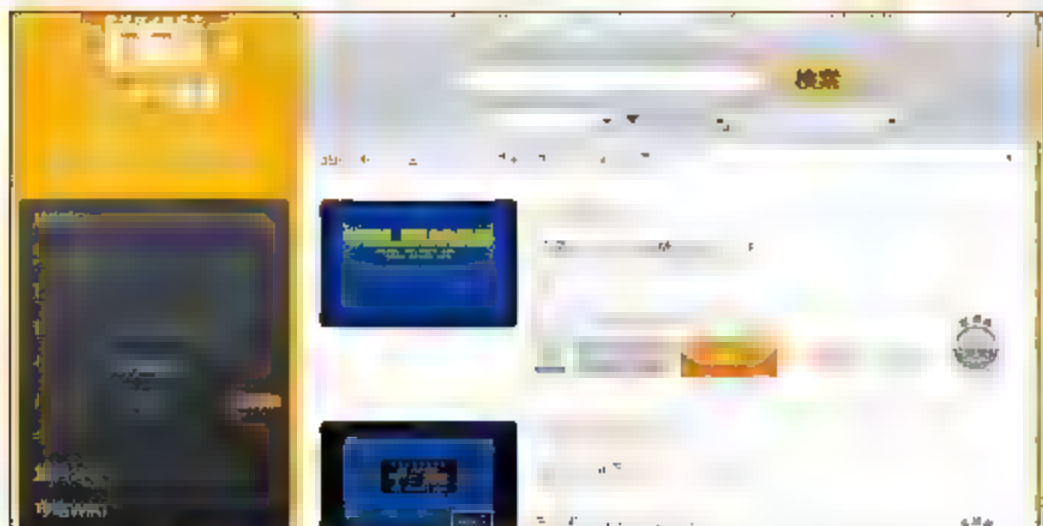
斉藤 20世紀に作った音楽を21世紀になった今でも愛好していただきありがとうございます。今ではもうゲーム音楽というジャンルも確立されて、自分より若い人たちがすでに重鎮と言われるようになり、歴史が語られるようになってきました。歴史とは文化です。つまり、ゲーム音楽が文化になりつつあります。ゲーム音楽が大好きなみなさん方とわれわれ作り手が一緒に作ってきた文化です。自分は今後もできる限り長くこの文化にかかわっていたいと強く思っています。隠居する気は全くありません。よかったら結構なので、今後とも応援よろしくお願いします。



【サイキックディテクティブシリーズザ・ベスト】

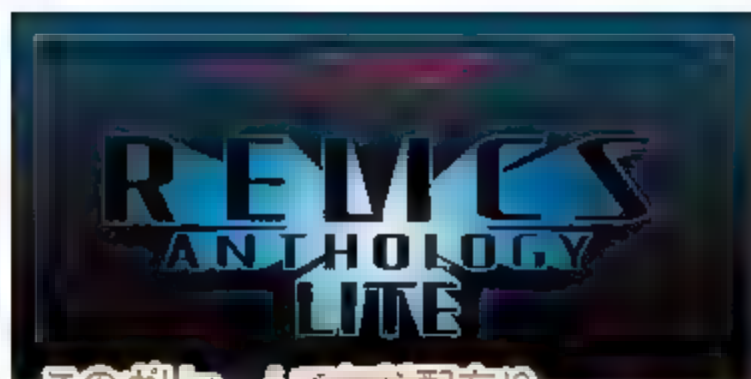
——発売直した斉藤氏のゲーム音楽CDは、今のところこれが唯一のものとなる。『Invitation』『Nightmare』までのシリーズ5作品からセレクトした10曲を新録音で収録。またアレンジも5曲収録しており、斉藤剛氏の歴々に裏付けされた『ヒカシュー』や『大逆無道』を制作している。

プロジェクトEGGでレトロゲームを遊ぼう!



http://www.amusement-center.com/project_egg/

プロジェクトEGGスタッフのオススメ! まずはプロジェクトEGGから素敵なお知らせ。直販サイト(AC-MALL)で商品お買い上げの皆様に、漏れなく豪華な特典ディスクをプレゼントしちゃいますよ~!



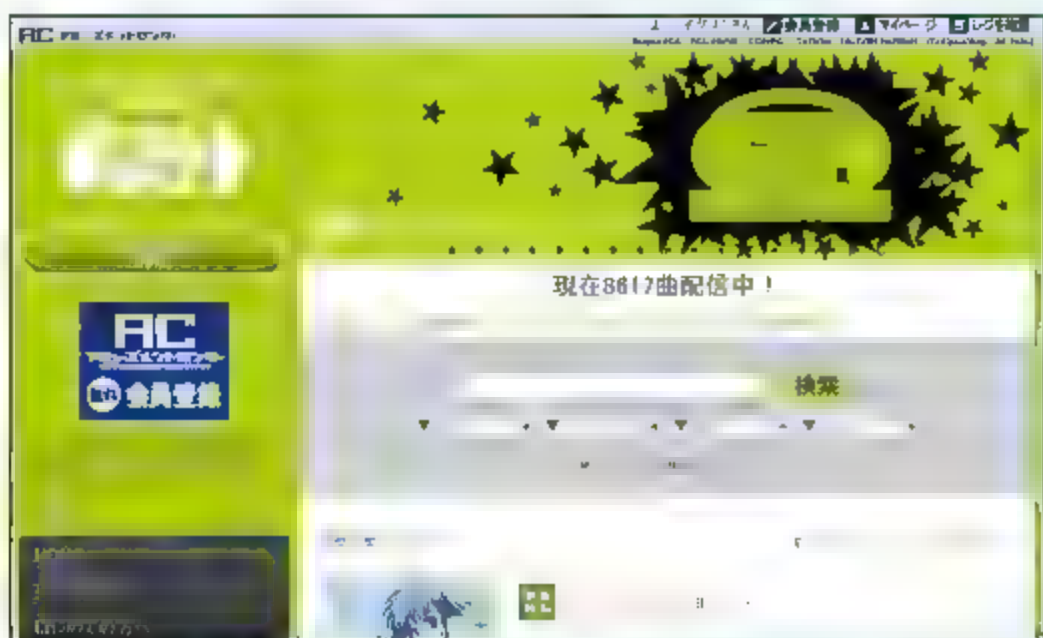
このボリュームを無料配布!?

【レリクスアンソロジー ライト】

■配布開始予定日 未定 ■商品価格 無料 弊社直販サイトAC-MALLにて、商品をお買い上げいただいたお客様へ同梱。数量限定のため、数がなくなり次第配布終了となりますのでご了承ください ■対応OS Windows

2003年に4000本限定で発売された、豪華ボックスセット『レリクス・アンソロジー』が、今度はお手軽に、しかもまさかの無料特典として復活! PC-8801版、PC-9801版、MSX2版、MSX版、FM-7版、コンシューマ版(レノクス暗黒要塞)を収録予定。これ以外にもプラスあり・!? 続報を待て!

EGG MUSICでゲームサウンドを聴こう!



http://www.amusement-center.com/project_music/

EGG MUSIC スタッフのオススメ! 8500曲を超えるEGG MUSICのラインナップには、良質なゲームサウンドがたくさんあります。しかもその大半は、ほかでは購入できない貴重なもの……。どうぞお見逃しなく!



【エグザミネーター ベスト&リニューアル・ サウンドトラックス】

■ファイル形式 MP3
■アルバム発売 2008年1月11日
■ゲーム発売 2007年1月26日
■価格 アルバム全9曲 630円(税込)

EGG MUSICでしか買うことのできない斉藤康仁作品! 2007年にMAGIブランドより発売された美少女ゲームの、オンライン配信版サントラです。ゲームの初回特典として封入されていた音楽CDから8曲をピックアップし、さらに1曲をコンプリート・バージョンで追加収録。斉藤氏らしい泣きのギターが魅惑的に響く、ノアンならずとも聴き逃せない1作です。

EGG MUSIC 音楽ダウンロード手順

1◎入会

まずはサイトにアクセスしよう。「EGG MUSIC」で検索すればすぐに見つかるはずだ。そして「EGG MUSIC」を運営するアミューズメントセンターに会員登録する。「EGG MUSIC」を利用するだけなら登録料や年会費は一切無料だ。



2◎検索・試聴

タイトル、メーカー、作曲者名などから音楽を検索しよう。配信曲はなんと全曲試聴可能。1曲ずつでも購入できるが、サントラ全曲を丸ごと買うと必ず割安になるのでお得。ログインして欲しい商品をカートに入れよう。



3◎決済

商品を決めてカートの中身を確認したら決済画面へ。大まかな支払い方法としては二つ。クレジットカードを使うか、ウェブマネーなどを使って課金するか。支払い方法を選択し、手続きが完了したら、購入完了だ。



4◎ダウンロード

購入後、決済画面またはTOPページ最上部から「マイページ」に移動する。「EGG MUSIC」の【購入履歴】をクリックすると、購入した曲が一覧になって表示される。ここでダウンロードをする。PCを買い換えたときや、音楽データを消してしまったときでも「マイページ」にログインさえすれば、MP3形式の楽曲であれば何度でもダウンロードできるので、安心だ。

同人&インディーズゲームを
応援する専門コーナー

同人 SHOOTING GAMESIDE

敵弾の3種の属性分けと、まるで
RPGのようなファンタジー世界
観をシューティングに持ち込んだ
シューティング初心者でも楽しめる
意欲作!

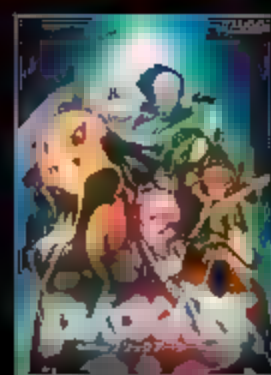
黒のイオナ (FLORIAN25)

BLACK ART — ブラックアート —

ブラックアート

■ Windows XP/Vista/7/8
■ T.U.G.C.
■ 2012年8月発売
■ 1470円
(ショップ販売価格)

Copyright © 2009 TUGC All Rights Reserved.



3種の属性を切り替えて 戦略を立てて進めていこう!

キービジュアルから感じる個性豊かなキャラクターたちとファンタジックな世界観。一見するとそれらを全面に押し出したオーソドックスなRPG作品を想像してしまいがちになるが、実はその中身は超個性派シューティング! そんな「BLACK ART」という作品を今号はピックアップして紹介だ!

魔法と科学が混在するリヴィリアという世界に存在するリヴィリシア世界創立総合学院に席を置く学生たちが本作の主人公。主人公たちは学院の主席での卒業を目指して、学院から与えられた試験へと立ち向かっていく——というのが本作の簡単なストーリー。まるでRPGのようなファンタジー世界と、多彩なキャラクターたちが織り成す深みのあるストーリー展開が魅力だ。

ゲームモードは二つあり、ひとつが全7ステージのストーリーモード。2人1組のチームを選択してゲームを進めていく。キャラは全部で6人いるので、選択できるチームは3組。このモードはゲームの進行に沿ってストーリーが展開していくのだが、

敵弾は自機を同属性に切り替えてガンガン吸収しよう!



ストーリーモードでは最初にチームを選択して開始する。全3チームとも遊んでみてほしい



選択するチームごとに展開されるストーリーも違ってくるので、ぜひストーリーモードは3チームすべてをラストまでプレイしてストーリーの補完をしてみしてほしい。

そしてもうひとつがグロリーモード。こちらはなんと全19ステージ! ストーリー展開の描写は省き、徹底してシューティングゲーム部分だけを楽しめるモードだ。使用キャラも全6キャラをステージ開始時に自由に選択することができる。総力戦ですべてのステージを攻略してほしい。

さて、肝心のシステム部分だが本

キャンプメニューで しっかりパーティをケア！

さてここでは『BLACK ART』の中に存在するシューティングとして最も異色と言ってもいい、キャンプメニューについて特筆しておこうと思う！ 初めて遊んだ時にこのメニューをいじってみた時は「シューティングにこのシステムは反則なのでは？」というのが正直な感想だったほどだ。

まるで『ウィザードリィ』の街のような機能を持つこのメニューでは、ゲーム中で得たスツロを消費してダメージを受けた自キャラの回復、アイテム入手、装備品の変更、情報収集、取得した実績の確認などができる。さらに、ゲームの進行をセーブして中断することもある。ストーリーモードで今日は4面までクリアしたから明日は5面から……なんて遊び方ができちゃうのだ。シューティングというのは集中して一気にプレイするもの、という概念を見事に無視し、毎日少しずつ進める、というプレイ方法を可能にした本作の特異さは実際にプレイしてもら

うとよくわかるのかもしれない。

また、グロリーモードの全19ステージを攻略するには、合間のキャンプメニューでしっかりキャラのケアや攻略の戦略を考えながらじっくり攻めていく、そんなことを考えるのに必要なひと呼吸置く、という効果も存在している。気合とテクニクではなく、じっくりとした戦略と確実なプレイ、RPG風の雰囲気は世界観やストーリーだけでなく、攻略部分にも隠し味として仕込まれているのだ。何も考えずに撃つて避けてと短時間で楽しめるのがシューティングの良さだが、本作で遊んでいると、こんなシューティングがあってもいいな、とも思えてくるのだ。



まるでRPGのワンシーンのようなキャンプメニュー。回やアイテムセットができる

作ならではのオリジナリティが多数詰め込まれている。まずは属性システムについて説明しよう。

自機には敵弾から回収する属性ジェムを集めることで火（赤）、水（青）、風（緑）という3種の属性を付けることができる。敵キャラや敵弾にもこれらの属性が設定されているのだが、同じ属性同士の敵弾は吸収することができ、つまりこの属性切り替えを効果的に使うことで、弾避けの難易度をグッと抑えることができるのだ。『斑鳩』の属性切り替えが3種になったもの、と言えはわかりやすいだろうか。

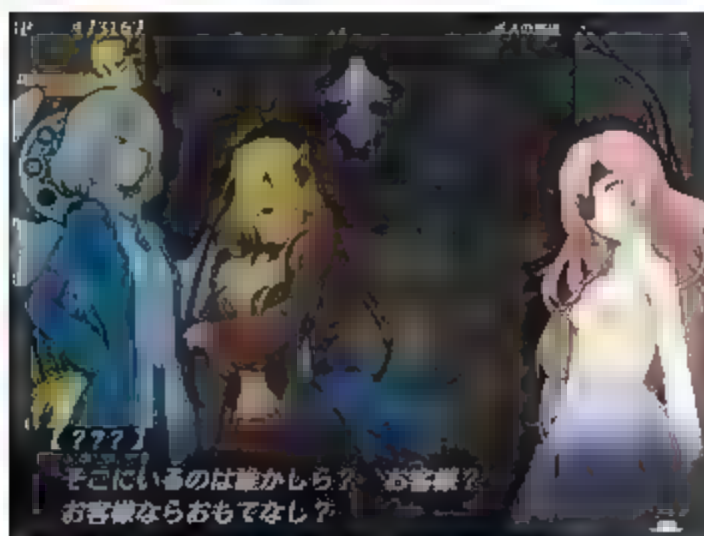
敵弾を吸収すると属性射撃という強力な攻撃を撃つことができる。なので敵弾はどんどん吸収していこう。そしてこの属性射撃はどれも超強力！ ゲームを有利に展開していくためには有効に使っていきたいのだが、属性射撃は属性ゲージを消費するので、無限に撃ち続けられるわけではない。さらに属性ゲージがゼロになってしまうと、自機に属性を付けられないエレメントブレイクという状態になってしまうので、考えて使っていかなければいけない。

しかし、この属性射撃を継続して敵を攻撃していくとチェインモード

に突入し、一定数チェインを成功させるとパワーアップアイテムが出現するのだ。リスクを覚悟しながら属性射撃でチェインを狙っていく、最終的にはそんなプレイを目指してみたい。

簡単に『BLACK ART』について紹介してみたが、システムこそ多少遊んでみないとわかりづらい部分があるものの、実はシューティングゲームとしての難易度はとても低く、シューティングが苦手な方やシューティング初心者の方に遊んでほしい1本だと思う。

サークルのサイトでは体験版も配布しているので、気になったらまずは体験版で遊んでみよう！



ストーリーモードは進行に沿って登場するキャラと自分で選択したチームとの会話が楽しめる



中断しながらじっくり 遊んでほしいゲーム

『BLACK ART』
制作スタッフ

T.U.G.C.

ゆまんく

インタビュー

短期集中ではなく、じっくりと遊ぶ
スタイルを持つ異色シューティン
グ『BLACK ART』。本作の制作
秘話をゆまんく氏に突撃！

Interview & Text= 風のイオナ(FLOOR25)



新感覚ファンタジックシューティング その誕生と開発の経緯に迫る！

— まずはサークルについて教えてください。

ゆ 大学入った当初から、とにかくゲームが作りたくていろいろと尖った方に僕から声をかけました。そうしてメンバーが集まってサークルができました。メンバーは現在4人に落ち着いています。好きなシューティングはありますか？

ゆ 『斑鳩』『虫姫さま』『デスマイルズ』が好きです。ファンタジーやゴシックホラー的な世界観

のゲームは特に好きですね。

ゲーム制作は『BLACK ART』が最初ですか？

ゆ その前に学校の学科の授業で作ったゲームがあつて、それが初めてです。ジャンルはシミュレーションゲームでした。そのゲームを作り終えた後に『BLACK ART』の制作を開始しています。『BLACK ART』は僕は企画、ディレクション、キャラクターデザインを担当しています。

では『BLACK ART』の話ですが、最初から同人作品として作り始めたのでしょうか？

ゆ 最初は同人作品として出すことは全く考えていなかったんです。それで先輩から「ゲーム作ってるんならコミケに参加してみろよ」って言われて。じゃあ参加してみようかって軽い気持ちで参加したことがきっかけで、以降は同人作品として作っていくことになりました。その後、同人シューティング界隈の方たちと親しくさせていただくようになり、そうした中で『BLACK ART』をちゃんと完成させようと思うようになりましたね。

では企画についてなんですが、軸となる属性変更システムが独特ですね。

ゆ 『BLACK ART』は属性変更のシステムを軸として作っていています。このシステムは『斑鳩』の影響ですね。シューティングは好きでよくプレイもするんですけど、弾避けが苦手なんです。でも『斑鳩』をプレイした時に「弾を避けなくていいんだ！」って思ったんですよ。こういうゲームがあるんだったら、僕も作ってみたいって思っ

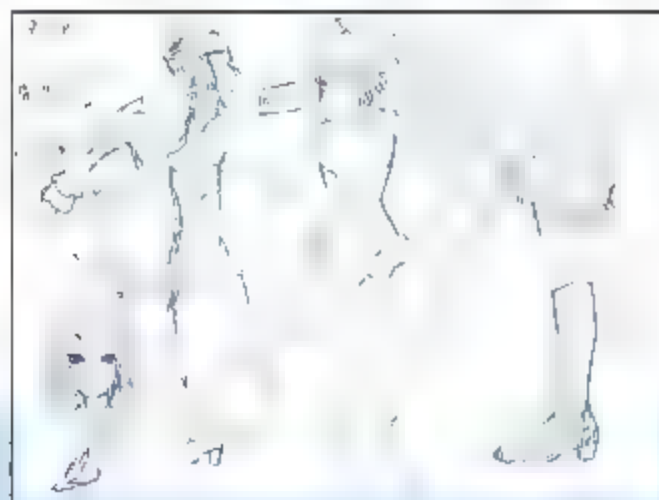
それで『BLACK ART』を作り始めたんです。シューティングでありながら世界観がファン

タジーというのも独特です。

ゆ 月並みですが、「ハリー・ポッター」などの世界観がすごく好きで、ファンタジーでやりたかったんです。あと一番『BLACK ART』の世界観に影響を与えたゲームは「オーディンスフィア」というゲームです。色彩と劇のような表現とキャラクターの表現にすごく感銘を受けまして。これをシューティングでやるのはどうかとも思ったんですが、ぜひ取り入れてみたいって思ったんです。

キャラクターの数が多くいですよね。シナリオが膨らむ中で増えていった感じですか？

ゆ シューティングってストーリー部分が長いゲームって少ないじゃないですか。それもあってストーリー部分を長くしたくて……。でも表現したいんですよ。だから主人公のキャラたちには全く別の視点から世界観を見られるようにストーリーを進んでいってもらうように、キャラそれぞれに役割を持たせた、という感じなんです。あと、





ラスボスのラフスケッチ。その姿をゲームで自分の目で確かめてほしい

種族がいろいろあるので、種族間で別の種族との絆みたいなものも出したいなって思っていたので。

—— シューティングなのにシナリオがしっかりしていることが印象に残りますよね。では次にシステムについて聞いてもよろしいでしょうか。

ゆ 開発中にいろいろなシステムを盛り込んでいたら、これじゃ収拾つかないんじゃないかって思ったんですよね。それで一度システムを全部洗いだして、そのうえでつながっていきけるように再構築したんです。その結果、現在リリースしている完成版になりました。レベルデザインは初心者がシステムをわからなくてもゴリ押しで3面までは行けるようにはしたいなと思って作っています。そこで進めなくなったらシステムを理解してステッパアップしてプレイしてもらえたらなっていうデザインを目指しました。

難易度が低いので、初心者でも遊びやすいうってのは思いましたね。ゲームモードはストーリー以外にグロリーモードがありますね。

ゆ 繰り返しプレイするとストーリーって読むのがめんどくさくなりますよね。それでグロリー

モードを作ったんです。グロリーモードはたくさん

さんの要素があって何をすればわからないってなると思うんですよね。で、そこで自分で戦略を立ててゲームに望んでほしいって部分を楽しんでもほしいんです。RPGのように毎日少しずつ攻略していつてもいいし。シューティングって密度の高いゲームだと思うんですけど、『BLACK ART』はずっと遊んでいなくてもいいゲーム、途中で好きな時に休憩できるゲームにしたかったんです。

—— ステージクリア時にデータをセーブできるシューティングってのも珍しいですよね。

ゆ 普通ないですよ（笑）。ゲームでもうたつてるとおり、戦略属性シューティングなので戦略の部分を楽しんでもらいたいんです。でも戦略って時間がかかるので、時間のない人でもちよつとずつプレイできるようになってるんです。

グロリーモードのステージ数が全19面もありことには驚かされました。

ゆ ステージは世界観の表現として作った部分はあるんですけど、半分はスタッフのお遊びというか、アイデアがあるから作っちゃえていうことですね。良くも悪くも同人ゲームらしい粗削り感みたいなのが出てると思います。

そしてキャンペーンですが、これが『BLACK ART』の特徴というかななるシューティングになっていない点だと思います。

ゆ ここではゲーム中に得たスコアで回復ができたり、アイテムを装備できたりします。スコアはシステムに絡みませんが、評価が高ければ高いほどスコアが高い。なので回復にスコアを使うとス

コアが上がりません。高いスコアを目指してもら

うために評価というシステムがあるのと、初心者の方がどんどん被弾してもキャンペーンで回復すれば次に進めるという処置でもあります。初心者の方はスコアにこだわらずプレイしてもらい、うまい人には高いスコアを求めてもらいたいです。

—— 初心者を意識したデザインがいいですね。完成版出したあとの反応などはいかがですか？

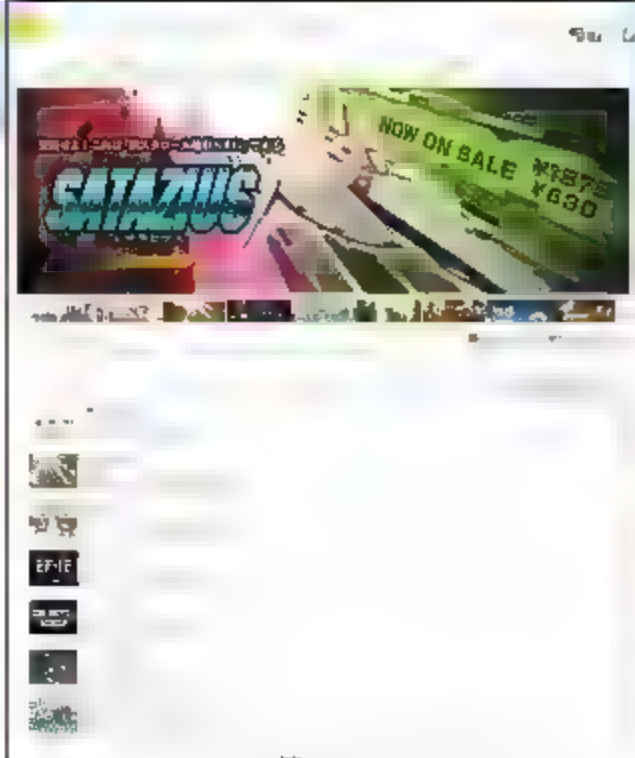
ゆ 3年半作ってたんで、周りからはようやく完成かって言われましたね。初めて作ったので何もわかっていなくて、勉強しながらの開発でした。でもこうして世に出すことができてよかったです。

僕も早く完成版が遊びたいって思ってたので、完成が嬉しかったです！では最後に読者の方にコメントをお願いします！

ゆ みなさんに楽しんでほしいという気持ち以外に、あまり気づかない部分にスタッフの遊び心が詰まっているゲームなので、そういうところを見つけて楽しんでほしいです。あとゲームって世界を体験するためにプレイするものだと思うので、なのでサークルTUG.C.の『BLACK ART』という世界をぜひ体感していただきたいと思っています。

ひとりでも多くの人にプレイしてほしいゲームだと思います。今日はありがとうございました！





<http://playism.jp/>

PLAYISMで国内同人ゲームを遊べ!

海外のインディーズゲームを日本版にローカライズして配信しているサイト・PLAYISM(プレイイズム)で国内のインディーズゲームに加えて、同人作品も配信が開始された。これまで同人ゲームに触れる機会のなかった人も、これを機会に同人作品に触れてほしい。

Text=風のイオナ(FLOOR25)

国内同人作品のダウンロード販売がスタート!

本誌「Vol.4」で紹介した海外のインディーズゲームをローカライズしてダウンロード販売しているPLAYISMというサイト。当時は20本程度しか扱いタイトルがなかったが、現在はタイトルも増え、最近ではなんと国内同人作品の販売も開始されているのだ。本誌ではこれまでも同人作品の紹介に力を入れてきていることもあり、あらためてPLAYISMに注目してみたい。また、これまで本誌で紹介してきた同人作品の記事を見ても入手する機会がないと興味を持てなかったり、遊びたくても入手ルートがわからずに指をくわえてみただけだった人はこれからのPLAYISMに大注目だ!

実は筆者はこれまで同サイトを利用する機会がなかったのだが、同人作品の取扱いが始まっているこの機会に、実際にPLAYISMに登録してゲームをダウンロード購入してみた。そこでサイトを利用した感想などを書いていってみようと思う。

このようなダウンロード配信サイトでは、ゲームを探すだけならアカウント作成をしなくてもゲーム紹介などの閲覧が可能だ。そしてゲームを購入する際には事前のアカウント作成が必要となる。最初にアカウント作成さえ済ませれば以降はログインすることで購入が可能だ。次にゲームを選んだあとの支払方法だが、PLAYISMではPayPal、BitCash、WebMoneyが利用できる。筆者は昔、ドリームキャストの「ファンタシースターオンライン」のサーバー使用料をWebMoneyで払っていたので、WebMoneyで支払をした。こうしたネットでの支払をしたことがない方ならクレジットカードが不要でコンビニでも買えるWebMoneyかBitCashが手軽でオススメだ。

支払いが済むとマイページからゲームをダウンロードでき、すぐ遊ぶことができる。1000円以下で購入できるタイトルも多く、ついついWebMoneyの残額で買えるゲームがあると買ってしまうようになるほど手軽に利用できる、というのがひととおり利用してみた感想だ。

PCとネット環境さえあれば、誰でも簡単に利用できるPLAYISM。ぜひこれを機会に登録してゲームを購入してみたい。たくさんの新しいゲームとの出会いがキミを待っているぞ!

PLAYISMでゲームを購入する手順

①PLAYISMへログイン

PLAYISMのサイトへ行き、アカウント作成(無料)をしよう。登録したメールアドレスとパスワードは忘れないようにメモして控えておくこと。アカウントを作成したら【ログイン/アカウント作成】のページからログインしよう。

②購入ゲームを選択

ログインができれば、購入するゲームを選ぼう。安価なタイトルも多いので直感でいろいろ買って遊んでもいいと思う。ちなみに筆者がPLAYISMで最初に購入したタイトルは『スーパースターチェーンクラッシャー ホライズン』だ。

③決済

購入ゲームが決まったら支払いをする。前述の3種類から都合のいい支払い方法を選ぼう。ちなみにこの段階にきてコンビニでWebMoneyなどを買いに走っても順序としてはちっとも間違っていないから安心してくれ。

④ダウンロード

無事支払いが済んだらゲームをダウンロードする。実は筆者はここで一度詰んでしまった。なぜならどこでゲームをダウンロードすればいいかわからなかったからだ。正解は、「購入したゲームはマイページからダウンロードできる」。

こんな国内同人ゲーム が購入できる！

1111では購入できる国内同人作品を詳しく紹介している。2013年4月現在、取り扱っている国内同人作品は全部で7タイトル。まずは本誌「MOI3」で紹介した『ネオアクアリウム・甲殻王』。海洋生物同士が1対1で戦う対戦アクションゲーム。次に「MOI4」で紹介した『サタゼウス』。大胆に地形を障害物として取り入れた横スクロールシューティング。本誌で紹介したタイトルをこうしてダウンロード購入の案内をできるこ

とは作品を紹介した筆者としても嬉しい限りだ。

ほかには対戦格闘の『ヤタガラス4.3』、パズルゲームの『天才科学者はいおる』、シューティングゲームの『僕は森世界の神になる』、アドベンチャーゲームの『まんげん』、アクションゲームの『エリイのアクション』といったタイトルの購入が可能だ。

国内同人作品の取り扱いは今後も増えていくそうなので、同人ゲーム好きは注目だ！ 個人的にはパッケージ版の販売が終了して、入手が難しいタイトルの取り扱いをしてくれると非常に嬉しい。

現在 PLAYISMで購入できる
主な国内同人作品



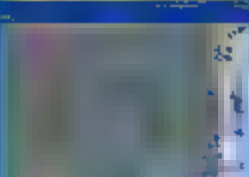
『サタゼウス』
by ASTRO PORT



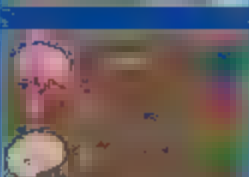
『ネオアクアリウム・甲殻王』
by NUSSOFF



『ヤタガラス4.3』
by PDW/HOTAPEN



『天才科学者はいおる』
by 神奈川電子技術研究所



『僕は森世界の神になる』
by 神奈川電子技術研究所

PLAYISM運営スタッフ・水谷俊次氏に聞く、 同人作品のリリースと今後の展開。

PLAYISMで国内同人作品を取り扱うようになった理由を教えてください。

水谷 実はPLAYISMには英語版サイトもありまして、こちらでは日本の作品を英語にして世界の方に日本のインディーズゲームを知ってもらおう、という取り組みを行っております。そちらの取り組みを本格化させていく中で、同人作品の取り扱いが増えてきました。

——国内の同人作品に対してどういった印象をお持ちですか？

水谷 完成度がすごく高いという印象です。特に『サタゼウス』はスゴいですね。ただ、『Dear Esther』のようなただ歩くだけみたいな尖ったアイデアの作品はあまりないのかな？ というイメージです。

——PLAYISMを利用されているユーザーの反応で同人タイトルについてどんな声がありましたか？

水谷 PLAYISMで初めて作品を知る方も多く、同人ゲームでもここまでやるんだ、やれるんだ、という声は多いですね。個別タイトル

では海外の実況プレイヤーが爆笑しながら『ネオアクアリウム』をプレイしていた動画がいまだに脳裏から離れません。

今後国内同人作品を積極的に扱っていく方向でしょうか？

水谷 はい。とはいえ同人もプロも優遇することはありません。素晴らしい作品を開発されており、海外展開したい、日本のインディーズを盛り上げたいという方とは協力していきたいと思っています。

同人作品を作っているサークルの方たちにPLAYISM側からのメッセージをお願いします！

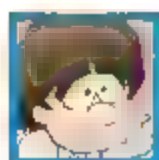
水谷 今、欧米ではインディーズ開発者が成功を収めている、という話を聞いたことがあると思います。僕らはそういう成功者が日本でも出てくることを願っています。海外マーケットに合わせたゲームを無理に作ることもないと思います。日本人らしいオリジナリティを追求し、素敵な作品を作っていたら、ゲームファンとしても嬉しいですね。

SHOOTOPIA シューピア for SHOOTER'S CUSTOM

前号の反響ッ!!

ゲーセンで格ゲー勢に囲まれながらNESiCAでシューティングに興じていたら、90年代に『ストII』の乱入に負け続けて、独り『雷電』に興じていた学生時代を思い出した第7回。

シューター
素人の
住人たち



山本：本書の編集長。別名恐ろしい子。『スターソル』で11連射できるが見た目は中高生。



みどり：本書デザイナーで永遠の14歳。シューティングも英語的な意味のシューター（FPS）も好き。

みどり 不思議な奇跡が発動して、今回のシューピアは冒頭力ラーになりました。やったね!!

ナ ムコの特集を楽しみにしています。ナムコのゲームはセンスの良いものが多いので、どれも楽しくプレイしていました。BGMも良いので、CDが出ると必ず購入していました。今でも時々聴いていると当時の事を思い出します。久しぶりにナムコグッズを引っ張り出して見ていると何だかワクワクしてきます。（東京都／矢澤彰規）

み 『ドフスビ』特集には、当時ゲーセンで遊んだ思い出や体験などが数多く寄せられたねー。

山本 今号は、ゲーム業界を開拓された同社の技術面の話題にクロースアップしました。

ア ーケード版『ドラゴンスピリット』の全国一位スコアは、1,852,500点で私がセオラ（今はないゲーセン）で、2002年に出した記録で、今も抜かれていません。そのうちPSS版も、全国一位取りますよ!!（滋賀県／ZZZ）

み こ、この投稿は……もしかして?!

山 アーケード版『ドフスビ』全プレイヤー様が降臨したー!?（稲妻が脳天直撃）。ご本人様とは嬉しいです、お手紙ありがとうございました!!

ハ イスコアコンテストなんて「ゲームスト」か。（千葉県／ていーず）

み ハイスコアの数字って熱い勝負の世界だね。

山 アーケードのハイスコア集計はゲーム誌では「アルカディア」さんが「ゲームスト」の伝統を受け継いでいらつしやるし、WEBではプロゲーマー・中野龍三氏も集計活動をされていますよね。アーケードのハイスコア集計って、メーカーの枠にとらわれない誰かがWEBで随時更新して、どこかの専門誌が結果を定期的に誌面に掲載して残す……というのが、わかりやすいと思う。「アルカディア」さんとか「アーケードゲーマー」さんがやってくれるのを期待——!

み うちでやるというのはアリなの?

山 本誌はアーケード・家庭用・PC・同人・携帯電話……と、全部平等に扱う立ち位置だから、守備範囲が広すぎて逆に難しいのだよね……。

『山形県／ボボロ谷口』きれいなカラの力作をありがとう。モノクロページでもカラーイラストは大歓迎ですよ!!（み）



読者のゲーミングな日常報告ッ!!

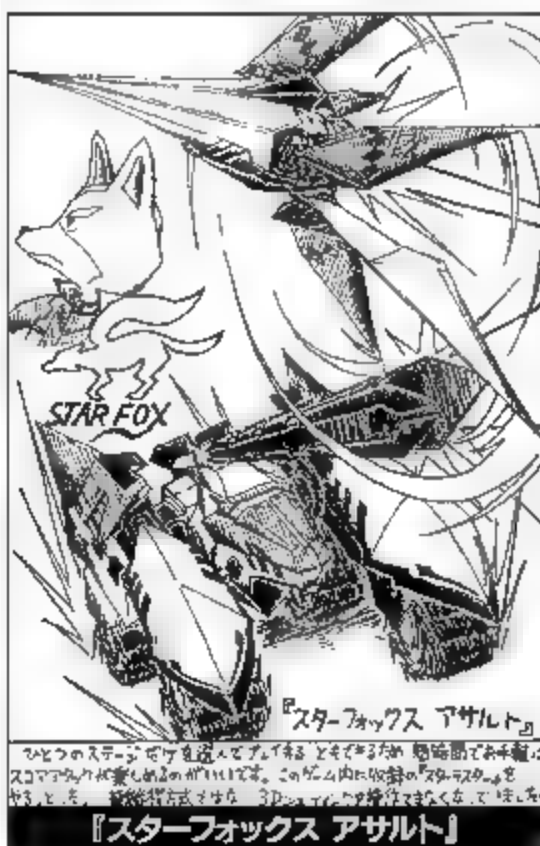
最 近、『スターソルジャー』をやって、ラザロを倒してから寝るという行為にはまっています。（秋田県／kumasiro）

山 連射すると、いい具合に体力消耗して、眠くなるんだな。でもやりすぎて10面あたりを越えてくると、1周したくてアドレナリンが出て……目が冴える!

み 自覚ましにも効くのね……。

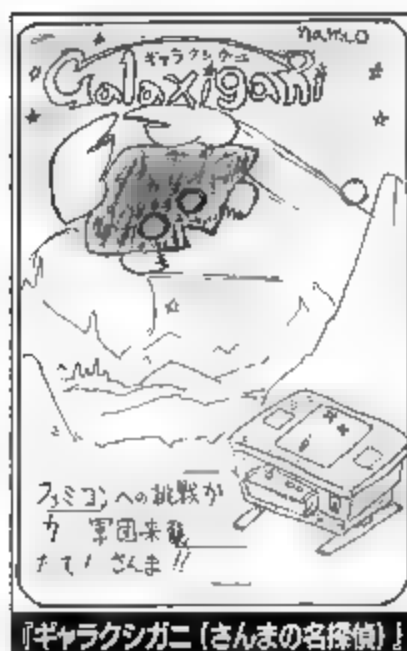
最 近『エスカトス』のBGMを聴いて感激しました。ゲームもサントラも買い、両方とも楽しんでます。（宮城県／K.S.）

山 否が応でも前に突き進みなくなる音楽だね! PS Vitaに2D・STGはでないんですかねえ（DLタイトル除く）。アレこそ『オトメディウス』がピッタリなハードだと思つてますが。（福島県／フレンパスタ）



【佐賀県／的野秀紀】ゲームキューブが誇る名作「スター」収録は嬉しい意味で驚きでした(山)

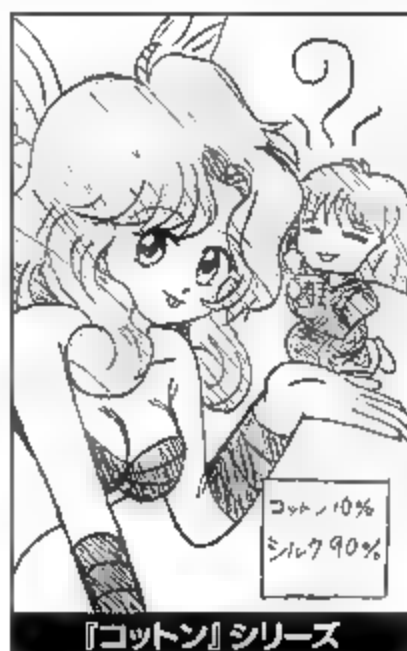
『スターラス』



【福島県／フレンバスタ】実は「アドベンチャーゲームサイト」宛の投稿だったと今頃気づく(み)



【愛媛県／煮モノ】国民的RPG『FFIII』だって導師はネ「耳会」だったので問題ないさ(山)



【奈良県／テツミン】追加ボイスのためにサターンに拡張RAMカートリッジを挿したよね(ヒ)



【広島県／森本マイヤ】巫女さんにお賽銭を投げて「イイコト」してくれるワケじゃないぞ(み)



【愛知県／曉二穂】かわいい美少女に振り回される日常にあこがれる思春期の青少年を存分に振り回してほしい(山)

※本書へのご希望やお買付の点など、何でも結構ですので、お書きください

ファランクス (SFC) 最近のお気に入りシューティングゲームです。

可変武装システムと機体の形
(曲線が多くて、カビローが試験管っぽく特異)がすごく好きです!!

※ Tiny PHALANX 目まぐるしくゼロディバッド(P.S.)も買ってみました(み)

【神奈川県／みよん】スーファミ版ついにサントラ化! P105を見てね(山)

山 「オトメ」がピッタリ? まー確かに両面タッチパネルで胸とか背中を(バキッ! 顔面殴打音)み 初代「オトメ」がタッチパネルでロックオンだったってネタでしょー! なんてオトメをおさわりする発想が先にくるのよ……!

Z ESCAの『雷電』が対戦台でも遊べるようになってゲーセンに行くといひコインいっこ入れてしまいます。家庭用も持っていてゲーセンで100円入れて遊ぶのは何か特別な感じがして……。

み ゲーセンで遊ぶのは、なんか特別だよな。

山 ゲームセンターで遊ぶのは、緊張感があるし、気持ちがいそぎ締まるし……。アーケードゲームの本場は、やっぱりゲームセンター。移植では味わえない本気の空気がありますね。そこは揺るぎない魅力だと思う。

旧 式の端子しかないハードをどうすればHDMIでつなげるかとレトロゲー向きの記事。

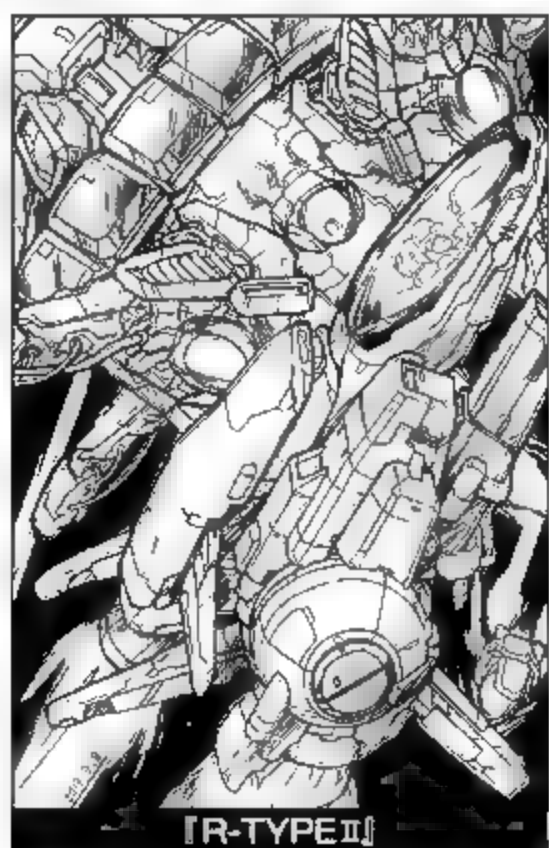
み 編集部でもゲーム環境づくりに苦労してたわね。なんかモニタが3つ並んでたりとか。

山 SD画質の旧ハードとか基板は横画面と縦画面のブラウン管モニタを各1台。D端子やHDMI端子のつながる最近のハードはフルHD対応の液晶モニタを90度回転できるディスプレイスタンドで縦・横両対応にしています。モニタ計3つです。表示遅延をゼロにするには自然な接続が一番だろうという方針で……。

み そういった工夫を凝らしたゲーム環境を、みんなもっと知りたいんじゃない? HDMIモ



【山形県／びろびろ】ハガキいっぱい描いてくれてありがと〜。伝わったかな？（み）



【福岡／TEN HEAD】R9C「WAR HEAD」がバイドを打ち砕く！ 拡散波動砲とか格好良すぎ（一）

ニター台にまとめる方法とかなないものか」
山 アナログ映像をHDMI出力に変換するなら、マイコンソフトの「FRAMEMASTER」とか、高性能のスクリーンコンバータは、ゲーマーからの注目度も高いよね。

シ ユーティングゲームの予約購入をよくしていたらシヨップの人にシューティングゲーム好きだと思われました。世間ではシューティングゲームの何をどうイメージしているのか気になってしまいました。
 （兵庫県／もぐお）

み 少なくとも店員さんからは「本気な客」と思われているはずだよ！

山 アーケードはプレイヤー同士で仲良くなったりのけど、家庭用はシヨップ店員さんを中心に「ミニユニティ」ができたりますと聞く……。

ヘ タの横好きでシューティングを買って遊びますが、うまくなりません。反射神経も記憶力も低下中です。でも、やめられません（笑）。
 （富山県／たけおはち）

み 私もそんなに上手じゃないけど、一面でも先に進めたときは、その分嬉しいのよね〜。

山 ゲームの腕前を問わず、シューティングを楽しむも、と思えるゲーム誌を作ろう、というのは、本誌の隠しテーマだったりしますね。

高 橋さんに「セガカワイイ」についての感想を聞きたいとあります。

（東京都／ミラクル・レフティ）
み セガの女の子向け新ライセンスブランド「セガカワイイ」、実は16ビットタクトップ（黒）を予約注文済みだよ！ 早く着たいな〜

本誌への要望ッ!!

ページが少々減ってしまった気が……。でも、どのゲーム関係誌もとあげてない内容がたっくさんあって良いです。シューティングが年々減っているのも残念ですが、それでも良作の紹介を!! 次回も楽しみです。
 （栃木県／TAKA）

山 本体がスリムになって緊急値下げしました。
み ページ減って値上げしたら暴動起きるよ！
ゲ ゲームサイドが多く出るのは嬉しいのですが、発売日直前に告知というパターンが多いので、財布の中身と相談というパターンになってしまいます。メルマガで刊行予定をお知らせしていただけると嬉しいです。
 （埼玉県／いち）

山 今後は、改善します。今後は発売2〜3週間前にはメルマガで告知いたします。

み メルマガの登録方法は次のページを見てね。
巻 頭特集はもう少し新しめのタイトルでもいいんじゃないかと思えます。
 （千葉県／やまひで）

み 前号は1987年の『ドラゴンスピリット』が巻頭特集だったけど、今回の『ギャラクシメン』は1979年で……70年代に突入しちゃって、この調子だとビデオゲーム以前になっちゃうとか？
山 ちなみに、6月下旬予定の「アクションゲームサイドVol.2」では、新作ゲームの話題を多めに特集します。敵に見つからないように潜入する気分で作ってます！

み え、潜入って……ひょっとしてあのゲーム？

前号「シューティングゲームサイド Vol.6」 ■ お詫びと訂正 ■

- 前号「シューティングゲームサイド Vol.6」(製本版)の「山中氏インタビュー」内P99「アルシスソフトウェア開発作品リスト」に、事実と異なる記述がございました。誠に、申し訳ございません。

該当箇所は、前号P99の右図の箇所に掲載されました、下記の記述でございます。

【誤】 ■牛魚氏によると、アルシスが開発に関わっていても、山中氏がフリーとして請け負ったシステムソフト系作品があるそうだ。その場合、山中氏はデータ入力だけの可能性が高い、とのこと。

上記の山中様のお仕事に関する記述が間違っておりました。また、お夕前の夢がりました牛魚様は上記のような証言は一切されておらず、記事制作上の誤認により、牛魚様のお名前が間違っておりました。

牛魚様と、システムソフト・アルファ様にご迷惑をおかけ致しましたこと、そして、読者の皆様に誤った情報をお届け致しましたこと、誠に申し訳ございません。この場をお借り致しまして、深く、お詫び申し上げます。

※この枠内の記述が、誤りでございます。申し訳ございません。

- 前号「シューティングゲームサイド Vol.6」(製本版)のP106「首領蜂/怒首領蜂/怒首領蜂II サウンドトラック」の記事に、無関係の文字列が混入しておりました。誠に、申し訳ございません。

該当箇所は、前号P106の右図の箇所でございます。担当記者の原稿の段階では問題はなく、弊社におけるデザイン工程上で、制作PCの不具合により、無関係の文字列が混入したことがわかりました。

読者各社にご迷惑をおかけ致しましたこと、そして、読者の皆様に誤った誌面をお届け致しましたこと、誠に、申し訳ございません。本誌P35の記事をもちまして、訂正とさせていただきます。この場をお借り致しまして、深く、お詫び申し上げます。



※CDの収録内容に、誤った文字列が混入しておりました。申し訳ございません。

編集部Twitter、更新中！
@gameside

ほぼ毎日、更新中！無料のミニブログTwitterの編集部公式アカウントです。ゲームの話題や日常のつぶやきが満載。Twitterに利用登録をしていない方でも、編集部の発言は誰でも自由に閲覧できます。お気軽にご覧ください。

GAMESIDE BOOKS 公式ページ <http://gameside.jp/>

ゲームサイド編集部では、ゲームの総合出版「ゲームサイドブックス」をお届けしております。最新号の発売情報、内容の試し読み(PDF形式)は、上記の公式サイトにて随時公開。また、メールマガジン「ゲームサイドひみつ情報」(無料/不定期発行)の登録と登録解除も、こちらのサイトから受け付けています。



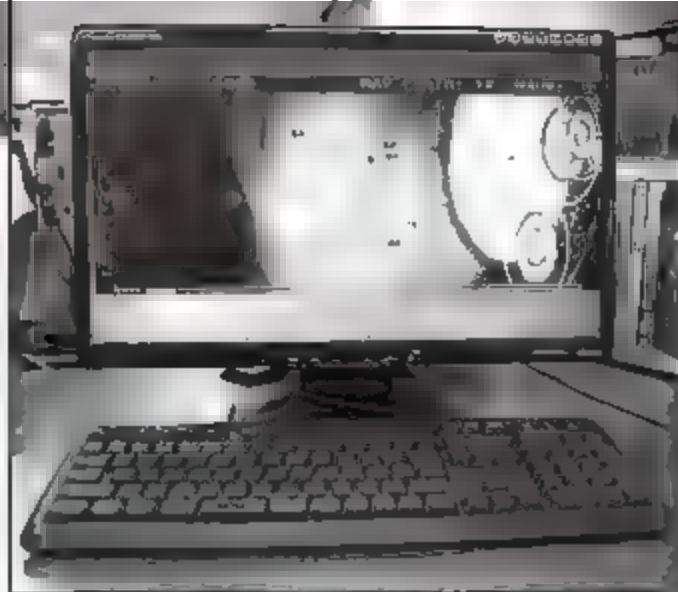
おたより募集中!!

本誌の感想やリクエスト、イラストなど郵便またはメールにて、受け付けております。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル 株式会社マイクロマガジン社

ゲームサイド編集部「シューティングゲームサイド」係

Mail: gs@gameside.jp URL: <http://gameside.jp/>



1画面でプレイ可能! コントローラーは
Xbox 360用の有線コントローラ
ーや有線ジョイスティック
がオススメ!

ハイスコアを競え!!
挑戦者、
募集中!!

応募期間
拡大決定!!

前号で告知した『スーパー チェインクラッシャー ホライズン』の「スコアコンペティション」の募集期間を延長します! ゲーム配信サイトPLAYISM【<http://playism.jp/>】(P.118参照)などでゲームをご購入の上、ぜひご参加ください。



スーパー チェインクラッシャー ホライズン

■Windows 8 7/Vista/XP ■マインドウェア ■2012年9月25日
■¥1500円 税込 ※PLAYISM、DESURA、GREEN MAN GAMINGなど
ダウンロード配信サイトで販売中 ※Xbox 360 コントローラー対応
©2012 Mindware Music LOGICBOMB

「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」 スコアコンペティション開催中!!

主催: 有限会社マインドウェア 共催: シューティングゲームサイド編集部

「MAIN GAME」のモノショット(溜め撃ち)とスタンダード(連射)の各部門で、ハイスコアを競います。
各部門にて上位3名の人賞者に【人賞盾】及び【賞品】を贈呈いたします。さらに上位100名様にも
【2枚1組のマウスパッド】【マグカップ】などなど、特製ゲームグッズをプレゼント!

応募方法

- ①主催会社マインドウェアが運営するオンラインリーダーボード「ゲーマーズユニバース」<http://gamersuniverse.jp/signup.php>に登録してください。
- ②「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」のタイトル画面の「LOGIN」から「ゲーマーズユニバース」にログインし、タイトル画面左下にアカウント名が表示されたら応募準備完了です!
- ③「MAIN GAME」をプレイして応募したいスコアが出たら、
・郵便番号・住所・氏名・応募するゲームモード ※モノショット(溜め撃ち)またはスタンダード(連射)・応募スコア
・「ゲーマーズユニバース」に登録したアカウント名&メールアドレス
以上を記入した紙を封筒に入れ下記の宛先までご郵送ください。

【宛先】〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部「SCCH」係

応募メチ

2013年8月19日必着。1度郵送で応募していただければ以降はスコアが更新された場合、「ゲーマーズユニバース」のランキングに反映されている、より高いスコアを主催会社が集計し、有効なハイスコアとさせていただきます。したがって、応募の後に記録更新した場合、再度郵送で応募する必要はありません。「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」の公式ページ(<http://pinball.co.jp/SCCH>)にもコンテストの詳細を公開中です。併せてご覧ください。

結果発表

【スコア】と、【「ゲーマーズユニバース」のアカウント名】を、「シューティングゲームサイドVol.8」および「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」の公式ページ(<http://pinball.co.jp/SCCH>)にて発表致します。

※「PC環境自慢」募集!! 「スーパー チェインクラッシャー ホライズン」をプレイしているPC環境の写真を添えて、住所・氏名を記入の上、写真をメール添付でお送りください。ユニークな応募作には賞品を贈呈いたします。必着は2013年8月19日必着です。【宛先】gs@gameside.jp

ゲームサイド横丁

山本悠作 やまもと・ゆうさく(編集部)

疲れるとおもむろに3DSを開き『烈火』を起動。た・た数フレームの油断から残機を蹴散らされゲームでさえ手加減なく修練を突きつけるのだから現実はいくらと厳しいと諸行無常を数秒で悟り爽快! プレゼン1。悟りSTG楽しい。

高橋みどり たかはし・みどり(デザイナー)

ゲームにハマると夢の中までゲームして寝起きがしんどくなるしかないゲーオタ女子。3月末に所沢で、唯一現存する飛行可能な零戦のエンジン始動見学会に行ってきた。爆音を聴き、魂が震えて『ストライカーズ1945』をやりたいくなった。

糸井賢一 いとい・けんいち(フリーライター)

被弾し刺される外装。被害は機関部に及んでオイルが漏れ、電装系が火花を散らし、コクピットではつるさいと警告音が鳴り響く。それでもなぜか出力を振り絞って飛び続ける。それがね、自機に求める僕の浪漫なんだ!

上村建也 うへむら・たつや(マジックシード)

このところ私の生活環境が激変している。おかげで、この處になつて始めることしやねえよといつた新しい体験をいろいろしながら毎日を送っている。今回のネタもその一つ。せつかつくなのでそれも楽しんで暮らせる人生にしたい。

卯月 鮎 うづき・あゆ(フリーライター)

1フレームでも触れたLINEの『トラノノライト』をちまちま遊ぶ。自機は左右に動くだけで、弾はオート連射。本格的なシューティングとは言えないが、これはこれでアノかと。シューティングの裾野が広がるそう。

風のイオナ かのいおな(FLOOR25)

シューティングゲームサイト2号で取材&執筆させていただいた『グレイムソングロバ』のアーケード版がいよいよ登場! 地元のゲーセンでも遊べることを祈しつつ、今年はじっくり遊んでいきたい1作になりそうです。

恋パラ支部長 こいばらしぶろう(ファミプロ)

ポートゲームを遊ぶ会を主催してるんですが、ポートゲームにもシューティングがあるんですよ。複葉機や戦闘機同士の空中戦がテーマで、撃った撃られたのやりとりや駆け引きが熱い。いつか誌面で紹介できたらいいなあ。

塩田信之 しおだ・のぶゆき(フリーライター)

『阿弥陀』がとても好みの世界観だったので、お願いして記事を書かせていただきました。制作された方も歴史が好きなのかなと感ぜられるところが嬉しいゲームです。こういうゲームをもっともっとたくさん遊びたい!

ジストリアス じすとリアす(フリーライター)

『バガン』は神聖にして優すべからず、という言葉が(自分の中で)あるように『シン・バガン』は当時中学生だった自分にとってあまりに衝撃的だった作品。父の書庫にあった『人の黒』を読み漁っていた自分にはストライクでした。

芹澤正芳 せりざわ・まさよし(武蔵野プロ)

息子(7歳)の友達を見ていると、YouTubeでゲームのプレイ動画を見て攻略法を覚えるという作業が普通になっていることに戦慄する。これが普通なんだろう。実況動画のマネをするなど、いろいろと心配です。

高岡昌己 たかおか・まさみ(フリーライター)

家族が増えたのであるものをひとつ増やした。前回購入したのは約14年前。その進化に驚きつつも、ゲームと同様に新たなものが古いものをすべての上回っているわけではないことも実感した。あるものとは、ネトイロです。

多根清史 たね・きよし(フリーライター)

『オトナアニメ』スーパーバイザーフリーライター。久米邦武の新刊『ガンダムがわかれば世界がわかる』、宝島社新書が発売中です。6月にもノアミコン関連の共著を予定していますので、こちらもよろしくお願ひします。

多摩川=パリスさん=かせんじき たまがわ・ぱりいさん・かせんじき(武蔵野プロ)

『カプコンアーケードキャビネット』が熱い。カプコンが誇る往年の名作アーケードゲームが収録されたこのノーズ。ソフト側で連射を設定できるのがおしさんにはうれしいところ。移植度も最高なんだよ。

富島宏樹 とみしま・ひろき(フリーライター)

最近のマイブームはレトロアーケード筐体の探索。十数年以上も前の大型筐体を今も遊べるようにメンテナンスする。そんな魂を入れた仕事をいくつも見ました。制作でなくても、ゲームに関わる"プロ"は確かに居るのだと再認識。

鳥辺野 九 とりべの・きゅう(フリーライター)

GWは田植えです。水冷4サイクル2気筒エンジンが回り、高速回転するアームが正確なピンチで苗をつまむ。水面に走る波紋。跳ね上がる泥飛沫。逃げ惑うカエルやヘビ。そこにはアクションゲームの口マンがあります。

橋本新義 はしもと・しんぎ(フリーライター)

Windows 8のタブレット機が密かに熱い。年末までには7インチで3万円前後の手頃機種も出そう。縦画面が簡単にできるWin機と考えると、とくに同人で縦画面STGの"土壌"として意外にアノなのでは? という予感が。

hally ハリー(VORC)

大会社の重役にお話を伺ったこととスーンを新調。しかし慣れないものはいけません。しつけ糸を付けたままインクビリーに臨んでしまい、後で農野さんに、切ってもらおうという、みつともないのか嬉しいのかわからない状況に。

VHS ブイエイチエス(フリーライター)

サターン稼働率が急上昇(STG&格ゲー以外で)、今年はSS積みゲーに注力の予感。並行して安価なDLゲーを毎晩食い散らかしているが、これが昔、中古屋でPCEやMDを漁ってた感覚に近く若返り気分でアンチエイジング(?)

冬野灰馬 ふゆの・はいま(3Dクリエイター)

3月に初めてのイラスト個展を開催致しました! 会場ではたくさんのお客様とお話することかでき、非常に嬉しかったです。今後も何か楽しい催しをやりたいなあと思ってます。ご期待ください。

FLO フロウ(漫画家)

ミニキの閉店話をしたら弟も通っていた事が判明して流石兄弟と想ったり。中学時代の放課後は後楽園スマイル館ミニキと回るのが定番コースでした。今回は当時の記憶で描かせて頂きました。ありがとっそしてお疲れ様です。

箭本進一 やもと・しんいち(フリーライター)

3DSを「手軽に気張らなくてもできるシューティングゲーム機」として重宝している。パノと起動して『烈火』や『スペースバリアー』を遊び、ふたを開けて仕事に戻る。手軽に遊べる、ファミコン感覚の正統継承者だ。

レンチ・ロッカク レンチ・ロッカク(フリーライター)

地元北海道の気温が10度を上回ってきました。愛車のタイヤもスタッドレスからノーマルに履き替えさせてよさそう。そついやオイル等も交換しなくてはならないんだっけ。欲しいゲームの購入をいくつか我慢しなくては、涙。



冬野灰馬個展「シューティングゲーム美術館」開催風景(2013年3月撮影)

撮影協力 ナツゲ ミュージアム

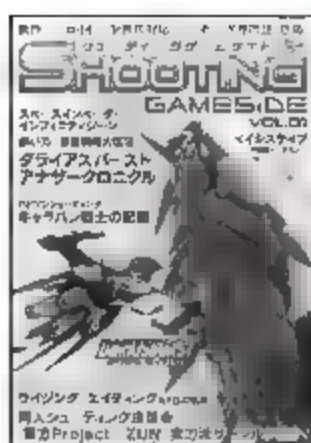
撮影 編集部

【ゲームサイドブックス バックナンバーのお知らせ】



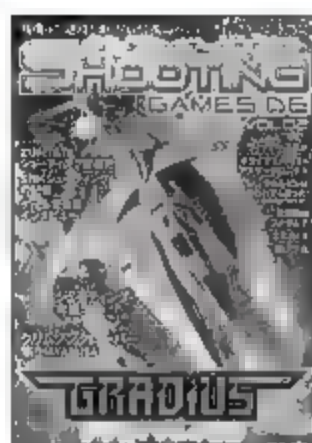
シューティングゲームサイド Vol.1
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-378-3

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号
シューティングゲーム関連記事を収録。
ナムコ・アーケードSTG
「ナスカの地上絵」誕生秘話
・グラディウスの宇宙'07改
・ダライアスの深層EXTRA VERSION



シューティングゲームサイド Vol.2
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-388-6

・ダライアスバーストAC
・ライジング/エイティングSTGの軌跡
・ハドソンSTG キャプテン戦士の記憶
・同人STG座談会
・スペースインベーダー インフィ ティジョン
・ゲーム音楽 ペイシススケイプ



シューティングゲームサイド Vol.3
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-385-3

・グラディウスの軌跡
・開発者トークショー誌上再録
ダライアスバーストAC
・ZUNTATAシューティング音楽史
・SNKシューティングの記憶
・ゲーム音楽 藤田晴美



シューティングゲームサイド Vol.4
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-371-4

・ギャラガ30周年とUGSF構想
・魔女っ子シューティング特集
・エスカトス
・星霜鋼機 ストラ ア
・ゲーム音楽 k.h.d.n.
・ゲーム音楽 古川もとあき



シューティングゲームサイド Vol.5
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-384-4

・東亜プラン特集
上村建也&弓削雅穂インタビュー
・鋼鉄帝国 開発秘話
・PixelJunk サイドスクローラー
・ゲーム音楽 慶野由利子
・ゲーム音楽 葉山宏治



シューティングゲームサイド Vol.6
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-400-0

・サンダーフォース特集
・ダライアスバーストSP
・ワイルドガンズ 開発秘話
・オーバーホライズン 開発秘話
・ゲーム音楽 慶野由利子
・ゲーム音楽 国本剛章



シューティングゲームサイド Vol.7
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-402-5

・ドラゴンスピリット25周年記念特集
・ゼビウス30周年トリビュ トアルバム
・ギンガフォース
・DODONPACHI MAXIMUM
・Super Chain Crusher Horizon
・ゲーム音楽 山中季哉

残機0!!
逆境を駆け抜ける
孤高のゲーム専門誌



アクションゲームサイド Vol.1
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-407-0

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号
・ロックマン シリーズ特集
・ナムコ・アーケードアクション
・アクションゲーム名作選
・メトロポリタン美術館
・セガ道



アクションゲームサイド Vol.2
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-406-2

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号
・悪魔城ドラキュラ シリーズ特集
・今こそ誇れ!! メガドライブ
・ゲームヒロイン グラフィティ
・マドゥラの翼&トモちゃん
・死霊戦線・フォーセット アムール



アクションゲームサイド Vol.3
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-402-5

・ワルキューレの冒険・伝説・栄光
・マリオブラザーズ シリーズ
・機装狼兵ガンハウンドEX
・閃乱カグラ Burst 紅蓮の少女達
・LA-MULANA(ラ・ムラーナ)
・コード・オブ・プリンセス



アドベンチャーゲームサイド Vol.1
C/O発行/田中栄一/NOBLE (株)
Aの部/ISBN978-4-89637-426-1

前身誌「GAMESIDE」の加筆復刻号
・デッド・ゾーン&リップルアイランド
・アイドル八犬伝 制作者インタビュー
・竹本泉ゲーム特集
・美少女ノベルゲーム読解講座
・ノスタルジア1907 幻のシナリオ

【バックナンバー購入方法】

●amazonなど、ネット通販のご利用

●お近くの書店でのお取り寄せ

お近くの書店に、書店員より

ゲームサイドVol.〇〇〇〇購入したい冊数

お届くまでの日数は、書店や地域に

お客様の住所・氏名・電話番号

書店員より

お届いたします

注文の席に、注文の席に

注文の席に、注文の席に

注文の席に、注文の席に

【ゲームサイドブックス有力取扱店一覧】

毎号、本誌を入荷いただいているお店です。一部のお店では、バックナンバーのお取り扱いも頂いております。
在庫状況は各店に、ご相談ください。

【書店】

TSUTAYA サーモンパーク店
 ジュンク堂書店 盛岡店
 ミライア 本荘店
 まつもと書店 ラッキー店
 北真堂 天童店
 サンライズ 御幸ヶ原店
 ジュンク堂書店 高崎店
 芳林堂書店 所沢駅ビル店
 竹島書店 草加店
 宮脇書店 行田持田店
 COMIC ZIN 秋葉原店
 書泉ブックタワー
 有隣堂 ヨドバシAKIBA店
 書泉ブックマート
 くまざわ書店 コミックランドビーワングランデュオ蒲田店
 紀伊国屋書店 新宿南店
 紀伊国屋書店 新宿本店 Comic&DVD フォレスト
 芳林堂書店 高田馬場店
 芳林堂書店 コミックプラザ店
 ジュンク堂書店 池袋本店
 真光書店 本店
 まんが王 八王子店
 有隣堂 コミック王国横浜駅西口店
 有隣堂 センター南駅店
 文教堂書店 鶴ヶ峰店
 BOOKSなかだ 本店 コミックラボ
 島田書店 花みずき店
 三洋堂書店 上前津店
 ヴィレッジヴァンガード イオン扶桑店
 宮脇書店 千里丘店
 明屋書店 下関長府店
 ブックイン高知
 喜久屋書店 小倉店
 クエスト 小倉本店
 ジュンク堂書店 福岡店
 福家書店 福岡店
 フタバ図書 TERA福岡東店
 紀伊国屋書店 佐賀店
 ヴィレッジヴァンガード 熊本パルコ店
 ジュンク堂書店 大分店
 ひょうたん書店

北海道千歳市東郊1-4-1-3
 岩手県盛岡市大通2-8-14 MOSSビル3F-4F
 秋田県由利本荘市東梵天257
 秋田県横手市十文字町仁井田東22-1
 山形県天童市北久野本2-4-6
 栃木県宇都宮市御幸ヶ原町59-11
 群馬県高崎市八島町46-1 高崎ビブレ6・7F
 埼玉県所沢市日吉町1-11 所沢ステーションビル2F
 埼玉県草加市西町976-1
 埼玉県行田市持田964-1
 東京都千代田区外神田1-11-7 高和秋葉原ビル
 東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
 東京都千代田区神田花岡町1-1 ヨドバシAKIBAビル7階
 東京都千代田区神田神保町1-21-6
 東京都大田区蒲田5-13-1 東館6F
 東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2 タカシマヤタイムズスクエア
 東京都新宿区新宿3-17-7
 東京都新宿区高田馬場 1-26-5 FIビル3・4・5F
 東京都豊島区西池袋1-18-2 藤久ビル西1号館B1
 東京都豊島区南池袋2-15-5
 東京都調布市布田1-36-8
 東京都八王子市東町1-10 グランデハイツ1F
 神奈川県横浜市西区南幸1-4-B1F
 神奈川県横浜市都筑区茅ヶ崎中央1-1(市営地下鉄センター南駅構内3F)
 神奈川県横浜市旭区鶴ヶ峰2-30
 富山県富山市掛尾町180-1
 静岡県島田市旗指488-1
 愛知県名古屋市中区大須3-10-16
 愛知県丹羽郡扶桑町南山名高塚5-1 イオン扶桑SC2F
 大阪府摂津市千里丘東3-7-27ブランドール千里丘1F
 山口県下関市才川2-12-7
 高知県高知市旭駅前町18
 福岡県北九州市小倉北区京町3-1-1セントシティ北九州アイム9F
 福岡県北九州市小倉北区馬借1-4-7
 福岡県福岡市中央区天神1-10-13メディアモール天神1~4F
 福岡県福岡市中央区天神1-11-11天神コアビルB1
 福岡県糟屋郡粕屋町大字酒殿字老ノ木192-1-2001 イオンモール福岡ルクル2F
 佐賀県佐賀市兵庫町兵庫北土地地区画整理地内22街区 ゆめタウン佐賀2F
 熊本県熊本市手取本町5-1 熊本パルコ9F
 大分県大分市中央町1-2-7大分フォーラス8F
 鹿児島県鹿児島市西田2-8-7

【ゲーム専門店】

スーパーポテト 秋葉原店
 トレーダー4号店・カオス館
 レトロゲーム フレンズ
 ファミコンショップ マリオ新橋店
 ゲーム探偵団
 ファミックス 吉塚店
 東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル3F/4F/5F
 東京都千代田区外神田3-14-8
 東京都千代田区外神田6-14-13 ゆで太郎外神田ビル2階3階
 東京都港区新橋2-16-1 ニュー新橋ビル3階 346号
 大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-6
 福岡県福岡市博多区吉塚本町2-49

【ゲームセンター】

ナツゲーミュージアム
 高田馬場ゲーセン・ミカド
 東京都千代田区神田佐久間町2-13城之内ビル1F
 東京都新宿区高田馬場4-5-10 オアシスプラザビル1F・2F

※店舗様へ……有力取扱店掲載希望の際は、弊社販売営業部 03-3206-1641 までご連絡ください。

■ 編集後記

おかげさまで「シューティングゲームサイド」も7号目になりました。

ゲーム出版として、ビデオゲームに、どのような貢献ができるのか？

これからも全力で取り組んでいきます。

当面の間は「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」「アドベンチャーゲームサイド」の3誌を順番に発行していく予定です。

本誌について「ソーシャルゲームサイドを作ったらどうか？」というご意見やご要望も頂くのですが、それらはほかのゲーム誌で大きく応援されているジャンルですので、本誌の役割は、そちらの方向には求められていないのかもしれない……と今は感じています。流行や時代にあえて逆行しているという意味ではなく、シューティング、アクション、アドベンチャーというジャンルのファンが欲する情報が載っているゲーム誌も読みたい人がいるだろうし、必要だと思うから作ろう！ という編集方針です。

それでは、次は6月下旬に「アクションゲームサイドVol.2」で、お会いしましょう。
(山本)

ライター募集中！

編集部では本誌の原稿を書いて頂けるライターを募集しております。

■応募要項■

編集やライターなど実務経験のある方や編集知識に優れた方はもちろんのこと、実力次第では未経験者や兼業ライターも歓迎致します。

<必要書類>

①履歴書(PCのメールアドレスを必ず明記)

②自由課題(ゲームの紹介文やコラム、企画原稿など。形式は自由)
※経験者の方は雑誌・書籍・WEB等に掲載された記事のコピーを同封。
※募集はPCとネット環境をお持ちの方に限ります。

必要書類を「ゲームサイド編集部ライター応募」係宛に郵送後、
gs@gameside.jp まで書類発送完了の旨メールでご連絡ください。
応募から2カ月が過ぎても編集部から連絡がない場合は不採用とご了承ください。

著作物の扱いと引用についての基本方針

※本書に引用されているゲームタイトル及びすべての画像は、各著作権者の登録商標及び著作物となります。

※弊誌ではゲーム紹介記事におきましては著作権者であるメーカー各社協力のもと、画面写真及び図版を掲載しております。

※一部の批評記事・研究記事・評論記事におきましては著作権法第三十二条「公表された著作物は、引用して利用することができる。この場合において、その引用は、公正な慣行に合致するものであり、かつ、報道、批評、研究その他の引用の目的上正当な範囲内で行なわれるものでなければならない。」の見解に基づき、ゲーム文化の批評・研究を目的として必要最小限(1枚)の写真及び図版を出所及び出典(発売年、発売当時の発売元等)表記の上、引用し掲載致しております。

ご理解の程、宜しくお願い申し上げます。

シューティングゲームサイド SHOOTING GAMESIDE

シューティングゲームサイド Vol.7 ※電子版

2013年5月31日 初版発行

STAFF

●発行・編集人 武内静夫

●編集 山本悠作(ゲームサイド編集部)

●編集補助・記事 ジストリアス

●記事

糸井賢一

上村建也(マジックシード)

卯月 鮎

風のイオナ(FLOOR25)

恋バラ支部長(ファミプロ)

塩田信之

芹澤正芳(武蔵野プロ)

高岡昌己

多根清史

多摩川=マノイさん=かせんじき(武蔵野プロ)

富島宏樹

鳥辺野 丸

橋本新義

hally(VORC)

VHS

範本進一

レンチ・ロツカク

●イラスト

冬野灰馬

FLO

●カメラマン

永福尚史

●タイトルロゴ&表紙&本文デザイン

高橋みどり(マイクロハウス)

●本文デザイン

横尾清隆(マイクロハウス)

●記事協力

農野由利子

市川幹人(マインドウェア)

msm5232

GERTACKI

鏡 吟子

藤井ファール(武蔵野プロ)

石川清輝

アイデア編集部

EGG MUSIC(D4エンタープライズ)

ナツゲーミュージアム

マイコン&ゲーム BEEP

●Special Thanks

特定非営利活動法人 ゲーム保存協会 Game Preservation Society



<http://www.gamepres.org/>

●発行

株式会社マイクロマガジン社

URL <http://micromagazine.net/>

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル

TEL 03-3206-1641 FAX 03-3551-1208(販売営業部)

TEL 03-3551-9569 FAX 03-3551-6146(編集部)

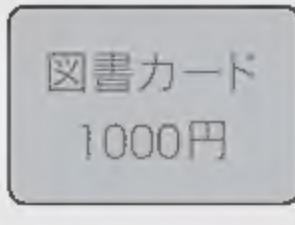
©2013 MICRO MAGAZINE Printed in Japan

本書の無断転載は、著作権法上の例外を除き、禁じられています。
本書の内容に関する電話でのお問い合わせは、一切受け付けておりません。
また各メーカーへのお問い合わせもご遠慮くださるよう、お願い申し上げます。

読者プレゼント

応募〆切
2013年
7月22日
当日消印有効

本誌をご購読いただきました皆様に
プレゼントをご用意しました! 奮ってご応募ください。

1 エラーサウンドを体感せよ 音楽CD ベクトロス サウンドトラック /小倉久佳音画制作所  1名様	2 冒険みたいなリスニング 音楽CD 細江慎治 WORKS VOL.2 〜オーダイン〜  1名様	3 『鋼鉄帝国』の音楽も収録! 音楽CD Rom Cassette Disc In HOT-B  1名様	4 伝説のケムコサウンド 音楽CD Rom Cassette Disc In KEMCO  1名様
5 ゲーム映像DVDも同梱! 音楽CD [GUN FRONTIER/ METAL BLACK/DINO REX] Sound Tracks for Digital Generation  1名様	6 3DSを収納できる! ガチャピン セミハードケース (3DS用)  1名様	7 3DSとのお出かけに ムック セミハードケース (3DS用)  1名様	8 次号の購入資金にどうぞ 全国共通図書カード 1000円  1名様

©2011 FUJITSU KIDS

©2011 FUJITSU KIDS

応募方法

官製ハガキに、住所・氏名と下記のアンケートの回答をご記入のうえ、下記の宛先までお送りください。
プレゼント当選者の発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコビル

マイクロマガジン社 ゲームサイド編集部 シューティングゲームサイド Vol.7 アンケート係

①ご希望のプレゼント品の番号

②本書をどこで知りましたか? (1つだけ、お選びください)

1. 書店で見て
2. 人に勧められて
3. ニュースサイト、個人サイト、SNS
4. Twitter
5. 弊社の公式サイト・ブログ
6. 弊社メールマガジン

③本書を買った動機は何ですか? (複数回答可)

- A. 表紙が気に入ったから
- B. [] の記事が載っていたから (※ページをご記入ください)
- C. 「シューティングゲームサイド」「アクションゲームサイド」
「アドベンチャーゲームサイド」または「ゲームサイド」も
読んでいたから
- D. 試しに買ってみた

④本書を読んだ感想を、下記の項目からお選びください

- ・表紙デザイン (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・本の大きさ (ちょうどいい 小さすぎる)
- ・記事内容 (非常に良い 普通 悪い 非常に悪い)
- ・価格 (高い 普通 安い)
- ・ページ数 (多い ちょうどいい 物足りない)

⑤面白かった記事、不満があった記事のページ数を、 それぞれ3つまでご記入ください

また、その理由などありましたらご記入ください

⑥特集してほしいゲームをご記入ください (1つだけ)

⑦特集してほしいメーカーをご記入ください (1社だけ)

⑧最もシューティングゲームを遊ぶのは、どの環境ですか? (複数回答可)

- ・アーケード ・Wii U ・Wii ・3DS ・DS ・PlayStation 3
- ・PS Vita ・PSP ・Xbox 360 ・その他レトロゲーム機
- ・iPhone / iPad / iPod touch ・Android ・携帯電話
- ・PC ・ブラウザゲーム ・同人ゲーム

⑨本書へのご希望やお気づきの点など、何でも結構ですので、 お書きください

TABLE

namco

Galaxian

ギャラクシアン

文明への挑戦が
宇宙怪獣来襲！
たて！銀河戦士！！



©NBGI